



# MITEN LEIKATA VUOROVAIKUTTEISTA FIKTIOTA?

HAVAINTOJA SANKARI JA SYDÄN KIERROKSELLA -TELEVISIOTUOTANTOJEN LEIKKAAMISESTA

Minna Nurminen

lopputyön kirjallinen osa - Medialaboratorio Taideteollinen korkeakoulu



# MITEN LEIKATA VUOROVAIKUTTEISTA FIKTIOTA?

## HAVAINTOJA SANKARI JA SYDÄN KIERROKSELLA -TELEVISIOTUOTANTOJEN LEIKKAAMISESTA

Medialaboratorion lopputyön kirjallinen osa

Minna Nurminen

19.3.2008, Taideteollinen korkeakoulu

Lopputyön tutorit

Sankarin leikkaus: Tuula Mehtonen

Lopputyön kirjallinen osuus: Mika Tuomola

Kiitokset

Kiitokset tuotantojen työryhmille, erityisesti Petri Kolalle, Mika Tuomolalle ja Leena Saariselle. Kiitokset kuuluvat myös lukuisille testikatsojille ja –käyttäjille, neuvoja ja mielipiteitään antaneille kollegoille ja ystäville sekä Taideteollisen korkeakoulun henkilökunnalle. Ja superkiitos Laura Turkille.

<b>1. JOHDANTO.....</b>	<b>4</b>
<b>2. VIITEKEHYS .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Vuorovaikutteinen kerronta .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. Leikkauksen teoriaa.....</b>	<b>10</b>
2.2.1. Leikkauksen osatekijät.....	10
2.2.2. Leikkaus- ja puherytmi .....	11
2.2.3. Leikkausprosessi.....	12
<b>2.3. Käyttäjäkokemuksen arviointi .....</b>	<b>14</b>
<b>3. TAVOITTEET .....</b>	<b>15</b>
<b>3.1. Sankarin tavoitteet .....</b>	<b>15</b>
<b>3.2. Sydän kierroksella –ohjelman tavoitteet .....</b>	<b>16</b>
<b>3.3. Tuotannoissa tärkeiksi osoittautuneet kerronnan periaatteet.....</b>	<b>18</b>
3.3.1. Käyttäjän toiminta on tärkeintä vuorovaikutteisessa teoksessa.....	18
3.3.2. Vuorovaikutuksen symmetrisyys ja henkilöhahmot .....	18
3.3.3. Käyttäjä tarvitsee välitöntä palautetta toiminnastaan .....	19
3.3.4. Vuorovaikutuksen ja leikkauksen suhde .....	19
3.3.5. Leikkaus- ja puherytmi .....	20
3.3.6. Käyttäjät ja muut katsojat kokevat tilanteen eri tavalla.....	20
3.3.7. Sattuma ja kerronnan hallinta .....	21
3.3.8. Leikkaajan rooli esitystilanteessa .....	21
3.3.9. Vuorovaikutteisen teoksen tulee säilyttää kiinnostavuutensa useita katselukertoja .....	22
3.3.10. Vuorovaikutus ja tarinan sisäisen moraalin noudattaminen .....	22
3.3.11. Käyttäjäkokemusta tulee tutkia ja testata läpi suunnitteluprosessin .....	23
<b>4. TUOTANNOT .....</b>	<b>24</b>
<b>4.1. Käsikirjoitus .....</b>	<b>24</b>
4.1.1. Sankarin käsikirjoitus .....	24
Tarinan henkilöt ja käyttäjän rooli .....	24
Käyttäjäkokemuksen arviointi käsikirjoitusvaiheessa .....	25
4.1.2. Sydän kierroksella -käsikirjoitus.....	28
Tarinan henkilöt ja käyttäjien rooli .....	28
Vuorovaikutuksen huomioiminen käsikirjoitusvaiheessa .....	28
<b>4.2. Kuvaus .....</b>	<b>30</b>
4.2.1. Sankarin kuvaus.....	30
Kuvakäsikirjoitus ja kuvaus- ja leikkaustestit .....	30
Sankarin kuvaukset .....	35

4.2.2. Sydän Kierroksella –ohjelman kuvaus.....	36
Kuvakäsikirjoitus ja kuvaus- ja leikkaustestit.....	36
Sydän kierroksella -ohjelman kuvaukset.....	37
<b>4.3. Leikkaus .....</b>	<b>40</b>
4.3.1. Sankarin leikkaus .....	40
Käyttäjäkokemuksen arviointi leikkausvaiheessa .....	40
Havainnot leikkausvaiheessa .....	43
4.3.2. Sydän kierroksella leikkaus .....	46
Leikkausprosessi ja käyttäjäkokemuksen arviointi .....	46
Havainnot leikkausvaiheessa .....	52
<b>5. OHJELMIEN KÄYTTÖKOKEMUKSET .....</b>	<b>58</b>
<b>5.1. Sankari-pilotin käyttökokeemukset .....</b>	<b>58</b>
5.1.1. Leikkaajan käyttökokeemukset.....	58
5.1.2. Käyttäjä- ja katsojapalaute.....	60
Vuorovaikutus ja pelaajien toimintamahdollisuudet .....	61
Palaute pelaajalle.....	62
Rytmi .....	62
Tarina ja henkilöt .....	63
<b>5.2. Sydän kierroksella –ohjelman käyttökokeemukset .....</b>	<b>65</b>
5.2.1. Leikkaajan käyttökokeemukset.....	67
5.2.2. Käyttäjä- ja katsojapalaute.....	69
Rytmi .....	69
Tarina ja henkilöt .....	70
Vuorovaikutus.....	70
Ruutugrafiikka .....	71
<b>6. PÄÄTELMÄT .....</b>	<b>72</b>
<b>6.1. Sankari .....</b>	<b>72</b>
6.1.1. Vuorovaikutteinen kerronta ja leikkaus.....	72
6.1.2. Tuotanto .....	73
<b>6.2. Sydän kierroksella .....</b>	<b>74</b>
6.2.1. Vuorovaikutteinen kerronta ja leikkaus.....	74
6.2.2. Tuotanto .....	75
<b>LÄHTEET.....</b>	<b>76</b>
<b>LIITTEET.....</b>	<b>77</b>
Sankarin konseptikuvaus, työryhmä ja tuotannon aikataulu	
Sydän kierroksella -sarjan ohjelmakortti, työryhmä ja tuotannon aikataulu	
DVD-levyt: Sankari Show -pilotti, Sydän kierroksella -lähetyksiä YLE TV1	

## 1. JOHDANTO

Fiktioleikkaus on informaation antamista katsojalle. Se on dramaturgian hallintaa ja elämyksen tuottamista. Leikkaus voi avata katsojalle teoksen piilomerkityksiä. Mitä sitten on vuorovaikutteisen fiktion leikkaus? Onko sillä jokin erityinen tehtävä vuorovaikutteisessa kerronnassa? Ainakin nimenomaan leikkauspisteet ovat ne kohdat, joissa kuvan kulkuun voi vaikuttaa eli leikkaus toteuttaa vuorovaikutuksen.

Lopputyöni on taiteellinen, kahden vuorovaikutteisen tv-tuotannon leikkaus. Lopputyön kirjallinen osio raportoi ja arvioi näitä tuotantoja leikkaajan ja konseptisuunnittelijan näkökulmasta. Ensimmäinen tuotanto on vuorovaikutteisen televisio-ohjelman pilotti nimeltä Sankari. Pilottituotanto on toteutettu Yleisradion ja Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion yhteistyönä.

Toinen tuotanto on Sydän kierroksella, vuorovaikutteinen musikaalikomedia, jossa katsoja pääsi vaikuttamaan reaaliajassa tv-sarjan tapahtumiin. Ohjelmaa nähtiin YLE TV1 -kanavalla joulun 2006 välipäivinä yhteensä 12 eri tarinajaksona. Sydän kierroksella on Taideteollisen korkeakoulun Crucible Studio -tutkimusryhmän ja YLE Asiaohjelmien yhteistuotanto ja toteutettu Euroopan unionin kuudenteen puiteohjelmaan kuuluvan New Media, New Millennium –hankkeen (NM2) puitteissa.

Omaan rooliini Sankarissa on leikkaamisen lisäksi kuulunut ohjaaja Petri Kolan kanssa käsikirjoittaminen, vuorovaikutussuunnittelu ja kuvasuunnittelu sekä kuvallisesta jatkuvuudesta huolehtiminen kuvaustilanteessa. Sydän kierroksella tuotannossa roolini oli pienempi, mutta osallistuin siinäkin leikkaamisen lisäksi myös konseptisuunnitteluun. Leikkaajan rooli määrittyikin tämän tyyppisessä projektissa mielestäni eri tavalla kuin perinteisessä tv-tuotannossa. Jo tuotannon alkuvaiheessa syntyvä vuorovaikutusmalli vaikuttaa oleellisesti siihen miten lopullinen teos käyttötilanteessa ”leikkautuu”. Toisaalta leikkaajan työn laatu paljastuu vasta, kun teos nähdään toiminnassa. Koekäyttö onkin vuorovaikutteiselle teokselle uskoakseni jopa vielä tärkeämpää kuin koekatselut perinteiselle elokuvalle tai tv-ohjelmalle.

Sankari on vuorovaikutteinen televisio-ohjelma, jossa yksi katsojista kerrallaan esiintyy tarinan päähenkilön puheääninä ja ajatuksina. Etukäteen on kuvattu paljon rinnakkaista materiaalia, jota leikataan reaaliajassa pelaajan puheeseen reagoiden. Pilottijaksossa päähenkilö on Elias, nuori baarimikko, joka yrittää saada itselleen uuden työpaikan ja tyttöystävän. Ohjelmassa harjoitellaan leikkimielisesti sitä, miten menestytään ja päästään julkisuuteen. Osallistujat yrittävät selvittää edukseen hankalat sosiaaliset tilanteet, joihin päähenkilö joutuu. Tarina etenee pelissä sen mukaan, millä tavalla osallistuja esiintyy.





Kuva 1: Kuvakaappauksia Sankari-pilotista. Pelaajat esittävät vuorollaan Eliasta. Kuvaus Toke Lahti, grafiikka Jarno Luotonen.

Sankari on tavallaan peli, mutta tyyliltään ja kuvakieleltään se on lähempänä televisiota kuin esimerkiksi tietokonepelejä. Videokuvan käyttö palautteena katsojalle on minusta projektin kiinnostavimpia puolia. Sankarin erityispiirre on, että leikkaaja tekee osan valinnoista vasta esitystilanteessa. Ennen esitystilannetta olen leikannut suuren määrän erilaisia kuvaklippejä, vaihtoehtoisia tarinanpaloja, joita esitystilanteessa leikkaan yhteen pelaajan puheen mukaan. Kuvalla täytyy pystyä nopeasti vastaamaan pelaajan puheeseen.

Sydän kierroksella on musta musikaalikomedia, jossa kabareelaulara Juulia ja poptähti Roope kohtaavat merihakalaisina kerrostalonaapureina. Rakastuuko Juulia Roopeen, Roope Juuliaan, vai rakastuvatko he molemmat? Se miten suhde kehittyy riippuu katsojien lähettämistä tekstiviesteistä. Alkuperäiskonseptin ovat keksineet ja käsikirjoittaneet Leena Saarinen ja Mika Tuomola.

Jokainen ruutuun pääsevä tekstiviesti antaa ajatuksen joko Roopelle tai Juulialle. Tekstiviesteistä tunnistetaan sanoja, joiden perusteella valitaan ajatusääni, jonka Juulia tai Roope ajattelee samalla hetkellä kun tekstiviesti näkyy ruudussa. Katsojien viestit siis vaikuttavat henkilöiden ajatuksiin toisistaan ja elämästään. Tekstiviestien yhteisvaikutus määrittää sen, mitä Juulian ja Roopen suhteessa tapahtuu ja kuinka tarina päättyy. Yhdenlaisen rakkaussuhteen päätyttyä sydän palaa lähtöruutuun ja aloittaa uuden kierroksen rakkaudessaan. Ohjelman leikkauspäätökset tekee esitysjärjestelmä, joka sisältää yksityiskohtaisen kuvauksen Sydän kierroksella -tarinamaailmasta, jonka tuotantotiimi on luonut NM2-projektissa kehitettyjen leikkaustyökalujen avulla.

Lopputyöni kirjallisessa osuudessa on paljon eri työvaiheiden kuvausta, kuvia, omia havaintojani ja käyttäjien kommentteja ohjelmista. Toivon, että niistä on hyötyä samanlaisten suunnitteluprosessien kanssa työskenteleville. Lukemisen helpottamiseksi olen taittanut osan näistä yksityiskohtaisista huomioista omalle palstalleen varsinaisen tekstin viereen.

*Juulialle & Roopelle* Viestisi antaa Juulialle tai Roopelle ajatuksen joka vaikuttaa sydämeen.

Tekstaa Juulialle & Roopelle n:roon 17239. Viestin alkuun S [väli]. Hinta 0,95 €

Antaa palaa! Kuolema tulee sullekin, hullu Roope!

Kuva 2: Sydän kierroksella: Katsojat voivat lähettää tekstiviestejä Juulialle ja Roopelle. Kuva Heli Sorjonen, grafiikka Pontus Vepsäläinen.



## **2. VIITEKEHYS**

### **2.1. VUOROVAIKUTTEINEN KERRONTA**

Vuorovaikutteinen kerronta antaa katsojalle mahdollisuuden toimia teoksessa tai teoksen kanssa. Vuorovaikutteisen draaman käsikirjoittaja joutuu muuttamaan kirjoittamistottumuksiaan perinteiseen kirjoittamiseen verrattuna. Suurimmaksi ongelmaksi muodostuu tasapainoilu tarinan ohjailun ja käyttäjän valinnanvapauden välillä. Uskottavassa ja mielenkiintoisessa tarinassa juonenkäänteiden on seurattava toisiaan loogisesti. Käyttäjän toimintojen on aiheutettava selkeitä seurauksia juonen kulkuun. Toisaalta juoni ei saa vaikuttaa liian mekaaniselta.

Brenda Laurelin mukaan interaktiivinen kertomus ei saisi edetä perinteisen kuvailevan, episodeittain etenevän kertomuksen tavoin. Laurel haluaa korostaa toiminnallisuutta voimakkaammin. Draaman keinoilla etenevän vuorovaikutuksen on oltava tiivistä ja perustuttava toiminnan ykseyteen. Kaikki muu, kuten ympäristö ja henkilöhahmot, ovat alisteisia toiminnalle (Laurel 1993).

Brenda Laurel soveltaa Aristoteleen runousoppia vuorovaikutteiseen kerrontaan. Runousopin mukaan toiminta rakentaa henkilön luonteen (Aristoteles 1997). Samalla tavalla vuorovaikutteisessa kerronnassa, kun määrittelemme käyttäjän toiminnan mahdollisuuksia, luomme samalla käyttäjälle henkilöhahmoa.

On aiheellista miettiä, missä määrin katsoja haluaa ottaa uuden roolin ja tehdä työtä kertomuksen paljastamiseksi. Vuorovaikutteisuus voi tuntua katsojasta myös raskaalta. Käyttäjä ei halua rajatonta vaikuttamisen vapautta, mutta illuusio toiminnan vapaudesta saattaa olla kiehtova tekijä. Vuorovaikutteisuus on käyttäjän tunne, että hän osallistuu tietokoneen esittämään toimintaan. Tämä toteutuu esimerkiksi tietokonepeleissä, joissa vuorovaikutuksen määrä on yleensä suuri, vaikka pelin eteneminen sinänsä onkin suhteellisen suoraviivaista. (Aarseth 1997)

Brenda Laurel on selittänyt vuorovaikutteisuuden kiehtovuutta puhumalla käyttöliittymän ja monitorin teatterista. Katsoja suhtautuu esitykseen kuin vuorovaikutteiseen teatteriin ja unohtaa katsovansa tietokoneen monitoria. Katsomiskokemuksen on oltava kokonainen ja häiriötön elämys, joka palkitsee katsojan. Myös

symmetria vuorovaikutuksessa on tärkeää katsojan elämyksen kannalta. Vuorovaikutuksen symmetria tarkoittaa, että jos kone esimerkiksi puhuu, sille tulisi voida puhua takaisin. Laurelin termin katsojan tulisikin saavuttaa rooli, joka muistuttaa teatteriesityksen ohjaajaa. Hänet voi opettaa tunnistamaan ohjaavia ja valintoihin vaikuttavia visuaalisia merkkejä. Käyttöliittymän tulisi vihjata millaista toimintaa on tulossa.

Perinteisen draaman tapauksessa tekijä luo kerronnan rytmin ja onnistuessaan saa katsojan mukaan omaan aikavirtaansa. Vuorovaikutteinen draama taas ei ole samalla tavalla sidottu aikaan, vaan käyttäjä voi ohjailla etenemistä osin itse. Rytmin sijaan tapahtumien yllätyksellisyys ja arvoituksellisuus voivat luoda jännitteen.

Käyttäjän valinnat ovat vapaita vain näennäisesti. Käytännössä teoksen tekijä säätelee teoksessa etenemistä. Janet Murrayn johtopäätöksenä on, että vuorovaikutteisen draaman tekijän on kontrolloitava käyttäjän toimintamahdollisuuksia, tarinan segmenttejä ja segmenttien yhdistelyn sääntöjä, jotka luovat juonen. Yhdistelyn säännöt voivat tarkoittaa esimerkiksi tarinan sisäisen moraalin noudattamista (Murray 1997).

## 2.2. LEIKKAUKSEN TEORIAA

### 2.2.1. LEIKKAUKSEN OSATEKIJÄT

Roy Thompson (1993) on jaotellut leikkauksen osatekijöitä seuraavasti:

- motivaatio
- informaatio
- kompositio
- ääni
- kuvakulma
- jatkuvuus

Jokaisella leikkauksella tulee olla visuaalinen tai ääneen liittyvä motivaatio. Visuaalinen motivaatio voi olla esimerkiksi liike tai ilmeen muutos. Ääni voi olla esimerkiksi kuvan ulkopuolinen puhe. Leikkauksen uuteen kuvaan tulee tarjota uutta informaatiota katsojalle. Jos kuvaan ei sisälly uutta informaatiota, ei ole syytä leikata. Vaikka leikkausvaiheessa kuvien kompositiota ei voi muuttaa, hyvien kompositioiden valinta on tärkeää. Thompsonin mukaan kuvakulma on yksi tärkeimpiä leikkauksen osatekijöitä. Periaatteessa kamerakulman tulisi vaihtua aina leikkauksessa.

Ääni on tärkeä leikkauksen osa. Äänellä voi luoda muun muassa tunnelmaa tai sillä voi kiinnittää yleisön huomion asioihin. Jos jokin asia ilmaistaan äänellä, sitä ei tarvitse näyttää kuvassa. Ääni liittyy myös jatkuvuuteen. Äänimaailman muuttuminen voi aiheuttaa leikkauksen epäonnistumisen. Myös liikkeitten sekä esineiden ja ihmisten keskinäisen sijainnin jatkuvuus on tärkeää, jotta kuvien toiminta tuntuu tapahtuvan samassa paikassa ja samaan aikaan. Leikkaus ei saa rikkoa tätä illuusiota. (Thompson 1993)

Walter Murch etsii kirjassaan *In the Blink of an Eye* syitä, joille elokuvaleikkauksen toimiminen perustuu ja miksi jotkut leikkaustavat ovat osoittautuneet katsojalle ymmärrettäviksi.

Murch listaa asioita, jotka tekevät leikkauksesta hyvän (Murch 2001):

1) Tunne (leikkaus vie kohtausta oikeaan suuntaan)	51%
2) Tarina (leikkaus vie kohtausta eteenpäin)	23%
3) Rytm	10%
4) Huomiopiste	7%
5) Kompositio	5%
6) Tilan kolmiulotteinen tuntu	4%

Tunne, se mitä haluamme yleisön tuntevan, on tärkein leikkauksen tekijä. Ideaalisessa leikkauksessa toimivat kaikki edellä mainitut osatekijät. Jos jostain joudutaan luopumaan, valinta tulisi tehdä niin, että tärkeimmät osatekijät toteutuvat. Jos leikkaus toimii tunteen, tarinan ja rytmin tasolla, yleisö ei välttämättä edes huomaa muita puutteita.

Uskon tämän listan pätevän myös vuorovaikutteiseen leikkaukseen. Tärkeintä on johdatella leikkauksella käyttäjän tunnereaktiota toivottuun suuntaan.

### 2.2.2. LEIKKAUS- JA PUHERYTM

Walter Murchin mukaan leikkaajan täytyy dialogia leikatessa päästä näyttelijöitten ja katsojien rytmiin. Murch vertaa dialogin leikkaamista keskustelun seuraamiseen. Keskustelua seuraava ihminen ei katso pelkästään puhujaa vaan myös kuuntelijaa päästäkseen selville, miten tämä suhtautuu sanottuun. Tärkeää on, *milloin* käännytään katsomaan kuuntelijaa. Tämä kohta määrittää myös oikean leikkauksen paikan. (Murch 2001)

Keskustelussa on kohtia, jolloin katsoja ei voi kääntyä kuuntelijaan ja kohtia, jolloin hänen tulee kääntyä. Murchin mukaan jokaisessa kuvassa on myös potentiaalisia leikkauskohtia, joissa leikkaaja voi valita, miten haluaa vaikuttaa katsojiin. Esimerkiksi jos leikkaamme pois ennen kuin puhuja lopettaa lauseensa, saatamme haluta yleisön kiinnittävän huomiota vain siihen, mitä sanottiin. Jos taas jäämme puhujaan ja annamme yleisön nähdä ilmeestä, että hän ei kertonut totuutta, henkilöstä syntynyt vaikutelma on erilainen. Koska havainnon tekemiseen kuluu tietty aika, näitten kahden pisteen välillä ei tule leikata, vaan leikkaajan tulee valita minkä vaikutelman hän haluaa luoda. (Murch 2001)

Myös Roy Thompson on kirjoittanut havaintoja dialogin leikkaamisesta. Hänen mukaansa reaktiokuvaan leikkaaminen kesken puheen on tehokkaampaa kuin leikkaaminen puheen lopussa. Syitä leikkaukselle voivat puhujan sanat tai kuuntelijan reaktiot ja ilmeet. Thompson huomauttaa, että aina aitoja reaktioita ei ole tarjolla, vaan leikkaaja saattaa joutua käyttämään simuloituja ”nyökyttelyjä”. Kun nämä kuvat leikataan motivoituihin kohtiin dialogia, ne näyttävät uskottavilta. (Thompson 1993)

Vuorovaikutteisissa teoksissa kuten Sankarissa dialogin leikkaus ja kuuntelukuvien käyttö voivat perustua juuri näihin huomioihin. Sankarissa ennakkoon kuvatut reaktiokuvat eivät koskaan ole ”aitoja” reaktioita pelaajan puheeseen käyttötilanteessa, mutta oikein käytettyinä niillä saadaan luotua toivottu vaikutus.

### **2.2.3. LEIKKAUSPROSESSI**

Leikkaus on yleistermi proseduurille, jossa kuva ja ääni yhdistetään kuvatusta ja äänitetystä materiaalista yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Vuorovaikutteinen kerronta rakentuu etukäteen leikatuista osasista, jotka yhdistyvät lopulliseksi kokonaisuudeksi vasta esitystilanteessa leikkaajan ja käyttäjän valintojen perusteella. Puhuessani vuorovaikutteisesta leikkaamisesta tarkoitan sekä näiden osasten (klippien) leikkaamista että osasten yhdistelyä esitystilanteessa. Osasten yhdistelyn sääntöjä voidaan nimittää leikkauksen metadataksi eli kuvailutiedoksi.

Murchin mukaan leikkauksratkaisussa vastataan oikeastaan kolmeen kysymykseen.

- 1) Mitkä ovat mahdolliset leikkaukohdat?
- 2) Mikä on näiden leikkaukkohtien vaikutus katsojaan?
- 3) Mikä on tilanteeseen/elokuvaan sopiva vaikutus? (Murch 2001)

Tätä voi mielestäni soveltaa myös vuorovaikutteiseen leikkaukseen. Siinä missä elokuvan leikkaaja tekee elokuvaan sopivat leikkauksratkaisut, vuorovaikutteisen teoksen leikkaajan on luotava useampia vaihtoehtoisia mahdollisuuksia, esitystilanteessa kuunneltava käyttäjää ja tehtävä sen perusteella sopiva ratkaisu.

1) Mitkä ovat mahdolliset vuorovaikutteiset leikkaukohdat?

Etsitään mahdolliset vuorovaikutteiset leikkaukohdat eli kohdat joissa käyttäjän toiminta ohjaa tarinaa. Vuorovaikutteisen leikkauksen on oltava oikein ajoitettu suhteessa tarinaan ja käyttäjän toimintaan. Tässä vaiheessa syntyy kokoelma erillisiä kuvaklippejä ja niiden yhdistelyn logiikka.



Sankarissa ei ole etukäteen määrätä mahdollisia leikkauspisteitä, vaan kuvaklippeistä voidaan leikata seuraavan alkuun millä ajan hetkellä hyvänsä. Rytmii joustaa pelaajan mukaan. Sydän kierroksella taas koostuu kohtauksista, jotka esitetään aina kokonaan, joten mahdollisia kuvan ja äänen leikkauspisteitä on rajallinen, vaikkakin suuri, määrä.

2) Mikä on vuorovaikutteisten leikkauskohtien vaikutus katsojaan?

Vaihtoehtoisten leikkausten vaikutus käyttäjään on mietittävä. Tätä voi kutsua leikkausten metadataksi. Oikeanlainen ja oikein ajoitettu vuorovaikutteinen leikkaus antaa katsojalle palautetta hänen toiminnastaan ja motivoi katsojaa edelleen osallistumaan tarinaan. Tiedyt leikkausvalinnat palkitsevat käyttäjää ja vievät tarinaa pelaajan toivomaan suuntaan, toiset tuovat peliin lisää haasteita ja jännitettä.

3) Mikä on tilanteeseen sopiva vuorovaikutus?

Oikea leikkaus määräytyy käyttäjän toiminnan mukaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että vuorovaikutteisessa teoksessa vain pyrittäisiin toteuttamaan käyttäjän toiveita. Leikkaajan tehtävä on osin seurata, osin johdatella käyttäjää. Leikkaajan täytyy myös päättää milloin annetaan tilaa käyttäjän toiminnalle ja milloin lähdetään viemään tarinaa eteenpäin.

### 2.3. KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN ARVIOINTI

Vuorovaikutteisen teoksen suunnittelussa on otettava huomioon myös teoksen ja sen käyttöliittymän käytettävyyks. Suunnittelijan täytyisi ymmärtää käyttäjälle luonnollista toimintaa ja tukea sitä. Teoksen käyttäjälle antama palaute ohjaa käyttäjän toimintaa. Tärkeitä palautteen muotoja ovat alkupalaute ja loppupalaute. Alkupalaute kertoo käyttäjälle hänen toiminnanmahdollisuuksistaan eli kertoo, mitä käyttäjän on tehtävä päästäkseen tavoitteeseensa. Loppupalaute puolestaan kertoo, toimiko järjestelmä toivotulla tavalla ja onko tavoitteeseen päästy. (Norman 1988)

Olemassa olevista vuorovaikutteisista teoksista ja elokuva- ja tv-kerronnasta voi löytää ideoita ja malleja vuorovaikutteisen mediateoksen suunnitteluun. Usein kuitenkin lähdetään kehittämään uudenlaista vuorovaikutusta ja kehittämään ohjelmalle oma toimintalogiikka. Tällöin yksi tapa on edetä toimivien prototyyppien testaamisen ja uudelleen tekemisen kautta.

Prototyyppien käyttö teoksen aikaansaaman kokemuksen arvioinnissa on mielestäni hyödyllistä tämän tapaisissa projekteissa. Menetelmällä voi löytää uusia ideoita ja vahvistaa tai kumota suunnitteluratkaisuja sen mukaan millaisia kokemuksia prototyyppi tarjoaa. Se auttaa vastaamaan kysymyksiin, jotka ovat muotoa: "Miltä tuntuisi, jos..." (*Experience Prototyping*, Buchenau ja Suri 2000)

Buchenau ja Suri pitävät tärkeänä, että kokemuksen testaukseen käytettävät prototyypit saavat olla tekniseltä toteutukseltaan heikkolaatuisia. Silloin korostuu ajatus, että testattavat ratkaisut ovat tärkeitä, eivät käytettävät työkalut ja toteutustekniikka. Uskon, että vuorovaikutteisista audiovisuaalista kerrontaa kehitettäessä olisi tärkeää löytää uusia suunnittelumenetelmiä, joilla voisimme testata ideoitamme nopeammin ja pitää prosessin avoimempuna muutoksille. Ratkaisuja tulisi testata käyttäjien kanssa myös toimivien prototyyppien välillä. Erilaisia käyttäjäkeskeisiä suunnittelumenetelmiä on paljon. Esimerkkinä kevyestä menetelmästä voidaan mainita John M. Carroll:n *scenario-based design* (Carroll 1999), joka auttaa kartoittamaan mahdollisia käyttötapoja. Skenaariot ovat pieniä, rajattuja kertomuksia, jotka kuvaavat yhden mahdollisen käyttökokemuksen.

### **3. TAVOITTEET**

#### **3.1. SANKARIN TAVOITTEET**

Sankari pyrki olemaan hauska peli, jossa testataan nuorten käsitystä siitä, miten maailmassa menestytään työ- ja ihmissuhderintamilla. Sankari kertoo sosiaalisista tilanteista ja niiden mekanismeista. Toiminnassa ja puheessa pienet valinnat ja tyyli voivat ratkaista kaiken. Pärjätäkseen tarinan maailmassa pitää osata sanoa oikeita asioita oikeaan aikaan. Itsensä myyminen on tärkeää, jos haluaa menestyä. Mielikuvan rakentaminen itsestä on myös tärkeää.

Mistä narusta pelaajan pitää vetää myydäkseen itsensä yleisölle? Mikä ratkaisee? Pelaajan olemus, reiluus, hauskat jutut, pokka vai jokin muu? Vaikka Sankarissa korostuu pinta ja asioiden oikea esittäminen, toivomme, että ihmiset tunnistavat aitouden pelaajien puheessa ja päähenkilömme Eliaksen valinnoissa. Meidän pitää palkita tällaisia, itselleen rehellisiä pelaajia. Peliä voi pelata taktikoiden tai tunteella. Liika taktikointi voi kostautua. Tämä ei tarkoita sitä, että arvostelemme vain pelaajien moraalisia valintoja. Sympaattinen huijari voi pärjätä paremmin kuin tylsä todenpuhuja. Eliakselta puuttuu sekä rehellisyyttä että pokkaa. Pelaaja jolla on riittävästi jompaa kumpaa tai molempia pärjää.

Sankarin pilottituotannon tarkoituksena oli saada aikaiseksi toimiva tv-ohjelmakonsepti, jossa pelaajat pystyvät tuottamaan hauskoja tarinoita. Pelimateriaalin ja leikkaajan on pyrittävä tukemaan pelaajan esitystä. Tilanne on tavallaan dialogia pelaajan ja kuvaklippejä valitsevan leikkaajan kanssa. Myös leikkaaja improvisoi tilanteissa ja pyrkii luomaan yllättäviä tilanteita. Tuotannon haasteena oli leikata kuvaklipit niin, että ne tukevat improvisaatiota. Suunnittelu eteni pienten demojen ja kokeilujen kautta.

Toimivamman ratkaisun löytämiseksi Sankarista tehtiin kaksi erilaista pilottijaksoa, joissa peli on sama, mutta pelitilanne vaihteli. Ensimmäisessä vaihtoehdossa pelaajat soittavat puhelimella suoraan lähetykseen ja puhuvat juontajan ohjeiden mukaan televisiossa näkemänsä kuvan päälle. Toisessa vaihtoehdossa juontaja, pelaajat ja studioyleisö ovat yhdessä tv-studiossa ja tv-katsojat näkevät pelaajan hänen puhuessaan.

### 3.2. SYDÄN KIERROKSELLA –OHJELMAN TAVOITTEET

Sydän kierroksella kertoo poikkeuksellisen rakkaustarinan ja toivoi sen avulla saavansa katsojat osallistumaan keskusteluun rakkaudesta. Sydän kierroksella pyrki tuomaan vanhemmat naiskatsojat ja nuoret miehet saman kertomuksen äärelle ja osallistumaan sen kulkuun. Tekijöiden tavoite oli, että Sydän kierroksella -ohjelman teemat, humoristiset henkilöhahmot sekä kaunis kuva ja musiikki loisivat ohjelman, joka saisi myös vuorovaikutteista kerrontaa aikaisemmin vieroksuneet katsojat tarttumaan kännykkään ja lähettämään ensimmäisen tekstiviestinsä televisioon. Ohjelman näkökulma on aina rakastavan henkilön puolella ja pyrkii rohkaisemaan rakkautta.

Keskustelubotteihin (*chatbots*, *chat bots*) perustuva alkuperäiskonsepti määrittää ohjelman rakennetta. Keskustelubotit perustuvat avainsanojen avulla rakennettuun dialogiin. Käyttäjät kirjoittavat jotain verkkosivulla ja botti tunnistaa sanoja tai lauseita ja osaa reagoida takaisin. Sydän kierroksella –ohjelman päähenkilöt Roope ja Juulia ovat tavallaan ”videobotteja”.

Keskustelubotit eivät luo tietenkään täysin sujuvaa keskustelua. Bottien toimintalogiikka aiheuttaa toistoa, väärinymmärryksiä ja absurdeja tilanteita (Saarinen 2001). Käsikirjoittaja Leena Saarinen ja Ohjaaja Mika Tuomola uskoivat kuitenkin, että vuorovaikutteinen kerronta kestääkin enemmän epäjohtonmukaisuuksia, leikkauksia ja kerronnallista ”tyhjyyttä” kuin perinteinen kirjan tai elokuvan tarina. Vuorovaikutteinen tarina voi jopa hyötyä näistä piirteistä, sillä ne saattavat korostaa vaikutelmaa, että katsojalla on vaikutusta tarinaan. Tästä lähti idea yksinkertaisen avainsanoittamisen käyttämisestä tv-komedian vuorovaikutuslogiikkana.

Kun tavoitteena on kerronnallinen jatkumo, tarina, tulee järjestelmän myös tuntea tapahtumien kaari. Yksi tapa antaa järjestelmälle ”muisti” on luokitella avainsanat ja antaa käytön aikana kerääntyvän avainsanatieodon ohjata päätöksiä tarinan suunnasta.

Sydän kierroksella -ohjelmassa pyrittiin löytämään kerronnan tapoja ja sääntöjä, joiden avulla

- 1) Tv-komedian henkilöt voivat avainsanatunnistukseen perustuen reagoida katsojien tekstiviesteihin tyydyttävällä tavalla.
- 2) Tarinaelementit (kuvakohtaukset, dialogin pätkät, grafiikka) rakentavat katselukerrasta toiseen muuntuvia tarinoita, jotka vastaavat katsojien tekstiviesteihin ja pysyvät kerronnaltaan eheinä ja kiinnostavina.
- 3) Ohjelma reagoi palkitsevasti sekä yksittäisen katsojan että katsojakollektiivin lähettämiin viesteihin.

Oma tavoitteeni tuotannossa oli pyrkiä erillisten mediaelementtien (valmiiksi leikkaamieni kuvakohtausten, tekstiviestien, ajatusäänten ja grafiikan) järjestämiseen niin, että vuorovaikutteisesti syntyvät tarinaversiot olisivat katsojille ymmärrettäviä ja kiinnostavia. Koska ohjelmassa on ruudulla paljon rinnakkaista informaatiota, oli oikean leikkausrytmin löytäminen haastavaa.

Leikkausvaiheessa pyrimme myös kiinnittämään huomiota siihen, että katsojat ymmärtäisivät roolinsa tarinassa ja saisivat ymmärrettävää palautetta viesteilleen. Sydän kierroksella -sarjassa palautetta on kahdenlaista: jokainen viesti aiheuttaa ajatusäänen ja viestien yhteisvaikutus vaikuttaa tarinan käännteisiin. Tämän asian selvittäminen katsojille oli myös suuri haaste.



### **3.3. TUOTANNOISSA TÄRKEIKSI OSOITTAUTUNEET KERRONNAN PERIAATTEET**

Seuraavien kerronnallisten periaatteiden kautta olen yhdistänyt viitekehyksen teorian käytännön leikkausratkaisuihin tuotannoissa. Myöhemmässä tuotantojen kuvauksessa ja käyttökokemuksen arvioinnissa tulen käsittelemään näitä periaatteita yksityiskohtaisemmin.

#### **3.3.1. KÄYTTÄJÄN TOIMINTA ON TÄRKEINTÄ VUOROVAIKUTTEISESSA TEOKSESSA**

Koska Sankarissa pelaaja puhuu, on puheelle pyritty antamaan suuri rooli. Koko tarina käsittelee sitä, miten pelaaja eli tarinan päähenkilö pärjää puhumalla vaikeissa tilanteissa. Päähenkilön pyrkimys tarinassa on annettu, mutta saavutetaanko tavoitteet ja miten ne saavutetaan on pelaajan puheesta kiinni. Pelaajalla on suuri vastuu siitä, miten hyvä ohjelmasta tulee. Tämä on tekijöiden kannalta riski. Tilanteen rakentaminen niin, että se tukee pelaajan puhetta on tärkeää. Kaikessa suunnittelussa on tärkeintä, että ratkaisut vievät ohjelmaa siihen suuntaan, että pelaajista saadaan vaihtelevaa ja hauskaa puhetta irti. Leikkaajan tärkein työ on keksiä eri keinoja tähän.

Sydän kierroksella –ohjelmassa toiminta koostuu katsojayhteisön lähettämistä viesteistä. Tarkoitus oli synnyttää keskustelua. Ohjelmassa ei haluttu liikaa ohjata katsojavuorovaikutusta, vaan ajatuksia saattoi lähettää tarinan henkilöille, ohjelman tekijöille tai muille katsojille. Ohjelmaan saapuvien viestien monimuotoisuudesta huolimatta pyrkimys oli, että viestin lähettäneet katsojat kokisivat ohjelman reagoivan heidän viestiinsä.

#### **3.3.2. VUOROVAIKUTUKSEN SYMMETRISYYS JA HENKILÖHAHMOT**

Vuorovaikutuksen symmetrisyys oli Sankarissa tärkeä lähtökohta. Pelaajalle puhutaan ja hän voi vastata takaisin. Toivoimme, että pelaajan vuorovaikutus fiktion henkilöiden kanssa olisi luontevaa. Tilanne ei kuitenkaan ole täysin tasa-arvoinen. Pelaaja ei voi sanoa mitä tahansa. Tämä on perusteltu sillä, että tarinan henkilöt eivät ole täysin tasa-arvoisessa asemassa. Päähenkilö Elias on altavastaja ja muilla on valtaa hänen ylitseen. Pelin jännite syntyy juuri tästä. Pelaajalle annettujen toiminnan keinojen ja päähenkilön aseman tulee olla tasapainossa.

Sydän kierroksella vastasi katsojien tekstiviesteihin päähenkilöiden ajatusäänireplikeillä. Tekstiviesteistä tunnistetut avainsanat toistuivat usein ajatusäänissä ja tekstiviestien ja repliikkien välillä oli assosiatiivinen yhteys. Katsojien ja tarinan henkilöiden välinen vuorovaikutus ei ollut kuitenkaan symmetristä Brenda Laurelin

määrittämällä tavalla. Tästä syystä vuorovaikutuksen selittäminen katsojille vaatiikin paljon suunnittelutyötä. Graafisella käyttöliittymällä pyrittiin avaamaan teoksen toimintalogiikkaa katsojille.

### **3.3.3. KÄYTTÄJÄ TARVITSEE VÄLITÖNTÄ PALAUTETTA TOIMINNASTAAN**

Hyvä käyttöliittymä ja hyvä leikkaus ovat molemmat tavallaan huomaamattomia. Ne eivät kiinnitä huomiota itseensä, vaan avaavat mahdollisuuden katsoa esitettävää asiaa. Miten vuorovaikutteisuuden saa välitettyä katsojalle tarpeeksi selkeästi, mutta niin ettei tarinan maailma häiriinny? Teoksen pitää kommunikoida oma toimintalogiikkansa. Ohjelmaan osallistuvan katsojan teoilla pitää olla seurauksia tarinassa. Niiden pitää olla suhteessa päähenkilön toimintaan ja tarinan maailmaan.

Sankarissa palaute käyttäjälle tulee pääasiassa tarinan kautta, vaikka mukana on myös tarinan ulkopuolisia ääni- ja grafiikkaelementtejä. Tekstiviesteihin perustuva Sydän kierroksella käytti luonnollisesti paljon enemmän ruutugrafiikkaa vuorovaikutuksen esittämiseksi. Koska ohjelmaan osallistui paljon katsojia samaan aikaan, viestien ilmestyminen ruudulle ja tarinavaikutukset tapahtuivat osin viiveellä. Tästä syystä käyttäjille annettiin palautetta myös tv-grafiikalla ja paluutekstiviestein.

### **3.3.4. VUOROVAIKUTUKSEN JA LEIKKAUKSEN SUHDE**

Molemmissa tuotannoissa käytettiin niin sanottua jatkuvuusleikkausta eli pyrittiin siihen, ettei leikkausta huomaa, vaan tapahtumat näyttävät jatkuvan leikkauskohtien yli luontevasti. Myös vuorovaikutteisissa leikkaukskohdissa pyrittiin tällaiseen jatkuvuuden illuusioon. Vaikka hyppyleikkaukset ja muut illuusiota rikkovat elementit voivat myös vahvistaa vuorovaikutteisuuden tunnetta, perusajatus oli, että palaute käyttäjälle tulisi ennemminkin tarinan henkilöitä ja tapahtumista.

Sankarissa leikkaajan tehtävä ei ole vain kuvittaa pelaajan puhetta, vaan viedä tilannetta myös eteenpäin. Tavoitteena on yhteinen dialogi, jossa molemmat yrittävät vastata toisen esittämiin haasteisiin. Puheen ja kuvan ei tarvitse toistaa samaa, ainakaan sen jälkeen kun pelaaja on vakuutettu vuorovaikutuksesta. Hyvä leikkausratkaisu on käyttäjälle yllättävä, mutta tarinan sisäistä logiikkaa noudattava.

Sydän kierroksella koostuu useasta elementistä: käyttäjien tekstiviesteistä, viesteihin nopeasti reagoivista ajatusäänistä ja grafiikasta sekä kuvakohtauksista, joihin viestit vaikuttavat viiveellä. Parhaassa tapauksessa nämä elementit luovat kerrontaa, joka tuntuu yhtenäiseltä ja katsojiin reagoivalta.

Uskon, että katsojat kokevat vuorovaikutuksen palkitsevampana, kun tarina ja henkilöt ovat uskottavia. Molemmissa tuotannoissa tämä pyrittiin varmistamaan tarinarakenteilla, jotka pitivät huolta siitä, että tilanteet ja henkilöiden tunnetilat eivät poukkoilleet liikaa vaan kehittyivät pikkuhiljaa kerronnan edetessä. Rakenteet auttoivat myös muiden jatkuvuusongelmien välttämisessä.

### **3.3.5. LEIKKAUS- JA PUHERYTMİ**

Koska Sankarissa päähenkilön puhe liitetään kuvaan vasta pelitilanteessa, ei potentiaalisia leikkauskohtia voi tarkalleen määrittää etukäteen. Voin kuitenkin suunnitella etukäteen yhdisteltäviä kuvapareja ja miettiä niiden luomia vaikutelmia. Kuuntelukuvat voivat kannustaa pelaajaa. Näillä kuvilla voin myös vaikuttaa siihen, miten yleisö reagoi pelaajan puheeseen ja lisätä tilanteeseen huumoria. Oikein ajoitettu kuuntelukuva voi lisätä pelaajan puheen vaikutusta. Tämä kuuntelukuvien ja muiden leikkausten oikea rytmittäminen oli yksi Sankarin suurimpia haasteita leikkaajalle.

Sydän kierroksella hyödyntää omalla tavallaan samoja periaatteita, vaikka kyse ei olekaan tarinan henkilöiden välisestä dialogista vaan ruudulle ilmestyvistä tekstiviesteistä ja tarinan henkilöiden sisäisestä monologista. Toivoin, että tekstien ja äänten rytmittäminen ohjaisi katsetta graafisten elementtien ja videokuvan välillä. Rytmī on päätetty leikkausvaiheessa, mutta ajatusten lopullinen sisältö määräytyy vasta vuorovaikutustilanteessa. Tavoitteena on, että rytmi olisi katsojasta luonteva.

### **3.3.6. KÄYTTÄJÄT JA MUUT KATSOJAT KOKEVAT TILANTEEN ERI TAVALLA**

Sankarissa on mielenkiintoista se, että aktiivisen pelaajan lisäksi pyrimme vaikuttamaan myös muihin katsojiin. Pelaaja ja muut katsojat varmaankin tulkitsevat tunnetasolla näkemäänsä eri tavalla ja näitä vaikutelmia täytyy pystyä ennakkoon arvioimaan, jotta lopputulos olisi kaikkia kiinnostava.

Sydän kierroksella -ohjelmassa vuorovaikuttajia on monia. Jokainen katsoja voi lähettää oman viestinsä ruudulle ja katsojien pyrkimykset voivat olla ristiriitaisia. Silti leikkauksen täytyy olla tunteen ja tarinan tasolla johdonmukainen myös ei-osallistuville katsojille.

### **3.3.7. SATTUMA JA KERRONNAN HALLINTA**

Sydän kierroksella lähti liikkeelle ajatuksesta, että tarinaelementit yhdistyisivät pitkälti sattumanvaraisesti, jotta tietokoneen generoimat tarinat olisivat joka kerta erilaisia ja yllättäviä. Visuaalisesti rikkaan maailman toivottiin tukevan assosiativista kerrontaa ja siten pitävän sattumanvaraisetkin kertomukset kiinnostavina.

Itse en erityisemmin pidä vuorovaikutteisiin töihin usein liittyvästä liiallisesta kerronnan sattumanvaraisuudesta. Vaikka katsojien osallistuminen voi olla yllättävää, vuorovaikutteisuus ei vaadi mielestäni kerronnan sattumanvaraisuutta, vaan tekijöiden tehtävä olisi ennakkoon miettiä erilaisiin vuorovaikutustilanteisiin parhaiten sopivat ratkaisut. Tehdessämme vuorovaikutteista teosta on tärkeää varmistaa, että katsoja saa aina palautetta toiminnastaan ja myös ymmärtää ja kokee saamansa palautteen merkitykselliseksi. Tästä syystä katsojalle uudenlaisen vuorovaikutteisen kerronnan ei mielestäni kannattaisi olla liian monitulkintaista.

Sankarissa vuorovaikutus ja tarinan kaaret on yritetty suunnitella etukäteen mahdollisimman tarkkaan. Vaikka käyttäjien puhe onkin joka kerta uudenlaista, mahdolliset leikkaajan reaktiot on yritetty miettiä etukäteen läpi.

### **3.3.8. LEIKKAAJAN ROOLI ESITYSTILANTEESSA**

Yleensä vuorovaikutteinen leikkaus ymmärretään niin, että tietokone toimii esitystilanteessa leikkaajana. Tällöin kaikki kuvamateriaali on analysoitava konetta varten ja tekijöiden on mallinnettava ”leikkaajan tekoäly”. Tällä saavutetaan suuren tietomäärän ja monimutkaisten rakenteiden nopea reaaliaikainen hallinta. Leikkaajana en usko, että työni ja valintojeni mallintaminen olisi yksinkertaista tai välttämättä edes tuotannollisesti järkevää. Sankarissa vuorovaikutteinen leikkaus ei tarkoita sitä, että tietokone tekisi lopulliset valinnat leikkaajan sijaan. Kone ei pysty ymmärtämään pelaajan puhetta, joten tässä ohjelmassa ei tietokoneelle voisikaan antaa leikkaajan tehtävää. Materiaalin luokittelulta ja rakenteen jäsentelyltä ei tässäkään tapauksessa kuitenkaan voitu välttyä. Sankarissa metadata eli kuvaklippien kuvailutieto näkyy leikkaajan käyttöliittymässä. Leikkaajan tulee nähdä nopeasti millaista palautetta mahdollinen leikkaus antaisi pelaajalle.

Sydän kierroksella vaati paljon metadataa ja sääntöjen kirjoittamista, jotta tietokone pystyi esityksen aikana valikoimaan tilannetta oikeaan suuntaan vievät kuvat, äänet ja grafiikat. Tietokone ei kuitenkaan tehnyt kaikkia leikkausvalintoja. Leikkaajalla oli periaatteessa joitain mahdollisuuksia puuttua peliin esitystilanteessa

ja ohjailla tarinaa, jos kone tuntui tekevän väärää valintoja suhteessa katsojien viesteihin. Vaikka tietokone pystyi tunnistamaan viesteistä avainsanoja, se ei kuitenkaan pystynyt ymmärtämään viestien merkityksiä tai tunnesisältöjä. Tästäkin syystä tämäkin ohjelma kehittyi muotoon, jossa leikkaajaa tarvittiin myös esitysvaiheessa.

### **3.3.9. VUOROVAIKUTTEISEN TEOKSEN TULEE SÄILYTTÄÄ KIINNOSTAVUUTENSA USEITA KATSELUKERTOJA**

Molemmissa tuotannoissa yksi tärkeä tavoite oli tehdä ohjelmasta sellainen, että se kestää useampia katselukertoja. Viihdyttävyyden perustuu siihen, että yleisö ja osallistujat ovat erilaisia ja sama lähtötilanne lähtee kehittymään erilaiseksi tarinaksi. Materiaalin kierrätettävyyden tekee ohjelmasta myös tuotannollisesti ekonomisempia. Tämä aspekti tekee katsomiskokemuksesta mielestäni myös pelillisemmän. Katsojat voivat nauttia myös siitä, että he alkavat ymmärtää pelin sääntöjä ja sitä miten teos reagoi heidän toimintaansa.

### **3.3.10. VUOROVAIKUTUS JA TARINAN SISÄISEN MORAALIN NOUDATTAMINEN**

Se miten erilaiseen käyttäjien toimintaan reagoidaan, tuo esille sen mitä tekijät haluavat sanoa käsittelemästään aiheesta. Sankarissa jouduin miettimään, minkälaista puhetta kannustin ja milloin annoin negatiivista palautetta. Tarinan huumori vaikutti kuitenkin siihen, että myös pelaajat joiden tarina päättyi onnettomasti saattoivat olla yleisöstä hauskoja ja myös itse tyytyväisiä suoritukseensa.

Sydän kierroksella kohdalla jouduimme miettimään, millaisia viestejä päästimme ruutuun. Kaikki tekstiviestit eivät mahtuneet ohjelmaan ja se mitä ruudulle valittiin vaikutti myös siihen, millaisia tarinoita muodostui. Katsojien viestit olivat usein myös keskenään ristiriitaisia, joten tekijöillä oli viestien valitsijoina ja tulkitsijoina suuri vaikutus syntyviin tarinoihin.



### **3.3.11. KÄYTTÄJÄKOKEMUSTA TULEE TUTKIA JA TESTATA LÄPI SUUNNITTELUPROSESSIN**

Jotta edellä mainitut seikat voisivat toteutua tuotannossa, on käyttäjäkokemusta pystyttävä arvioimaan kevyillä testeillä läpi suunnitteluprosessin.

Molemmissa tuotannoissa teimme suunnittelun tueksi pieniä testejä siitä, miten vuorovaikutteinen kerronta toimi:

- Teimme testikuvauksia ja kuvatun materiaalin leikkauskokeita kuvakäsikirjoituksen arvioimiseksi ennen kuvauksia.
- Leikkasimme mahdollisia lineaarisia tarinoita tulevien vuorovaikutteisten leikkausratkaisujen arvioimiseksi.
- Teimme käyttäjätestejä vuorovaikutteisen systeemin valmistuttua.

Näiden kokeilujen avulla meidän oli mahdollista valita eri suunnitteluvaihtoehtojen välillä. Tämän tyyppiset pienet kokeilut antavat työryhmälle yhteisiä mielikuvia siitä, miltä vuorovaikutus saattaisi tuntua ja helpottavat asioista puhumista.



Kuva 3: Elias on Sankari.

Pelin päähenkilö Elias Kaukolander haluaa menestyä. Hän haluaa oman tv-show'n ja kuuluisan tyttöystävän. Hän tietää, että tärkeintä on päästä oikeisiin piireihin, ei se että oikeasti osaa. Ja sopiva puhe auttaa tilanteessa kuin tilanteessa.

Elias on tavannut kiinnostavia henkilöitä, jotka voivat auttaa häntä tiellä menestykseen. Paikallisen tv-kanavan tuottaja Anders on tulossa haastattelemaan häntä tv-show'n juontajan työtä varten. Nuori lupaava laulaja Laura on myös osoittanut kiinnostusta Eliasta kohtaan, paitsi ammatillisessa myös henkilökohtaisessa mielessä. Elias on kertonut Andersille ja Lauralle erilaiset tarinat itsestään ja hän on liioitellut kykyjään ja työkokemustaan. Ensimmäinen jakso tapahtuu trendibaarissa, jossa Elias työskentelee tällä hetkellä. Sekä Anders että Laura saapuvat baariin...

## 4. TUOTANNOT

### 4.1. KÄSIKIRJOITUS

Käsi kirjoitusvaiheessa luodaan myös ohjelman vuorovaikutusmalli. Monet tulevan ohjelman rakenteeseen ja leikkausrytmiin vaikuttavat perusratkaisut päätetään alustavasti jo tässä vaiheessa. Vuorovaikutussuunnittelu kannattaa huomioida jo mahdollisimman varhain tuotantoprosessissa. Tämä voi vaatia perinteisestä poikkeavia kirjoitustapoja.

#### 4.1.1. SANKARIN KÄSIKIRJOITUS

Sankarissa olin aktiivisesti mukana tuotannon alusta lähtien. Kehitimme erilaisia menetelmiä, joilla pyrimme varmistamaan pelin toimivuuden. Kerron tässä lyhyesti hyviksi osoittautuneista kirjoitustavoista. Käsi kirjoitustiimiin kuuluivat minun lisäksi Petri Kola ja Mikko Lindholm. Tove Idström ohjasi kirjoitusprosessia ja toimi dramaturgina.

#### Tarinan henkilöt ja käyttäjän rooli

Tärkein lähtökohta tässä vaiheessa oli miettiä, miksi joku katsojista haluaisi osallistua ohjelmaan ja painottaa keinoja, joilla pelaajalle voisi tarjota mukavan elämyksen. Päähenkilön ja hänen tilanteensa on oltava kiinnostava, jotta pelaaja viitsisi auttaa häntä ja muut katsojat viitsivät seurata tarinaa. Henkilön kiinnostavuus on tekijöiden vastuulla, vaikka pelaaja tuleekin mukaan johdattelemaan tarinaa.

Pelaajan roolihahmon Eliaksen ja pelaajan tilanne vastaavat ainakin siltä tasolta toisiaan, että molemmat joutuvat myymään omia ideoitaan kuulijoille vaikeassa tilanteessa. Elias koettaa vakuuttaa puheillaan potentiaalisen tyttöystävän Luran ja tv-pomo Andersin, pelaaja puolestaan ohjelman tekijät ja yleisön. Tilanteen samankaltaisuus uskoakseni helpottaa pelaajan eläytymistä henkilöön. Se että pelaajan roolihahmo on alakynnessä suhteessa muihin tarinan henkilöihin, puolestaan rajoittaa pelaajan toimintamahdollisuuksia ja samalla vähentää leikkaajan tarvitsemien reaktioiden määrää. Henkilöiden äkkipikainen luonne perustelee tarinan suorasukaista etenemistä.

## Käyttäjäkokemuksen arviointi käsikirjoitusvaiheessa

Sankarin käsikirjoitusvaiheessa arvioimme käyttäjäkokemusta muun muassa fiktiivisten pelaajien, tarinakaavioiden ja pelattavan dialogikäsikirjoituksen avulla. Kehitimme itse sopivilta tuntuvia kirjoitustapoja, mutta osa on lähellä esimerkiksi John M. Carroll:n *scenario-based design* -menetelmää.

### Fiktiiviset pelaajat

Käsikirjoitimme muutamia fiktiivisiä pelaajia eli henkilöitä, jotka voisivat osallistua ohjelmaan ja mietimme, miten nämä ihmiset toimisivat pelitilanteessa.

Tämä auttoi meitä miettimään

- kuka voisi mahdollisesti osallistua ohjelmaan
- minkälaisiin pelaajan reaktioihin leikkaajan pitää varautua
- millaiset käsikirjoituksen kohdat saavat aikaan hauskoja reaktioita erilaisissa pelaajissa.

Pienet tarinat joihin oli kirjoitettu fiktiivisten pelaajien ja tarinan henkilöiden välinen dialogi, auttoivat meitä myös saamaan palautetta käsikirjoitustyöstä. Lineaaristen tarinoiden luetuttaminen työryhmän ulkopuolisilla on huomattavasti helpompaa kuin monimutkaisten vuorovaikutuskonseptien esittely. Lineaaristen tarinoiden kirjoittaminen oli myös erittäin hauskaa.

Esimerkki fiktiivisestä pelaajasta:

### maailasipoika Lötkö juttelee Lauralle mukavia

Baari, illalla. Laura tulee sisään. Elias katsoo ovelle suu auki. Laura näkee Eliaksen tiskin takana, kurtistaa kulmiaan ja kävelee tiskille (hidastus, baarin äänet hiljenee).

LÖTKÖ

*Aika laiha tyttö. Sen pitäis saada pullaa syödäkseen. Näyttää vähän hämmästyneeltä... Mitä mie sille sanon?*

Laura näkee Andersin ja nyökkää tälle ohimennen. Laura kääntyy Eliakseen päin.

LAURA

*Moi. Mikä juttu tää on oikeen? Teemu sano et tää on sun kantapaikka, mut sä ootki töissä täällä, vai? Mitä se oli se läppä että sulla on oma tv-show?*

Anders katsoo vierestä huvittuneena. Elias sulkee suunsa ja vilkaisee Andersia nopeasti.

LÖTKÖ

*Oonko mie menny niin sanomaan? Voi anteeksi kovasti! Minä olen täällä töissä. En ole televisiiossa. Oikestaan ajattelin palata Suomussalmelle. Meidän tilalla on semmoset palttirallaa 50 lypsävää.*

LAURA

*Saisinks mä yhen päärynäsiiderin? Extramakeen? (hymyilee)*

>>

>> Anders katsoo Laurasta Eliakseen. Eliaksen kasvot syttyvät hymyyn ja hän kaataa siiderin lasiin ja ojentaa Lauralle.

LÖTKÖ

*Neitihän on kaunis ku sika pienenä!*

Anders katsoo ympärilleen muuta seuraa etsien.

ANDERS

*Tosi ihanaa, mut mulla ei oo tässä koko iltaa aikaa seurailla tota teidän kuherteluanne!*

Elias säpsähtää ja katsoo Laurasta Andersiin. Elias huitoo selittessään

LÖTKÖ

*Sähän voisit, Laura, tulla mukaan sinne lisalmelle. Äitimuori tekee maukasta röstipottua ja sitten saunotaan.*

Laura katsoo Eliasta ihastuneesti ja hihittää.

LAURA

*Sä oot ihana! ihan erilainen ku muut pojat!*

**KOHTAUS 3 loppupuoli**

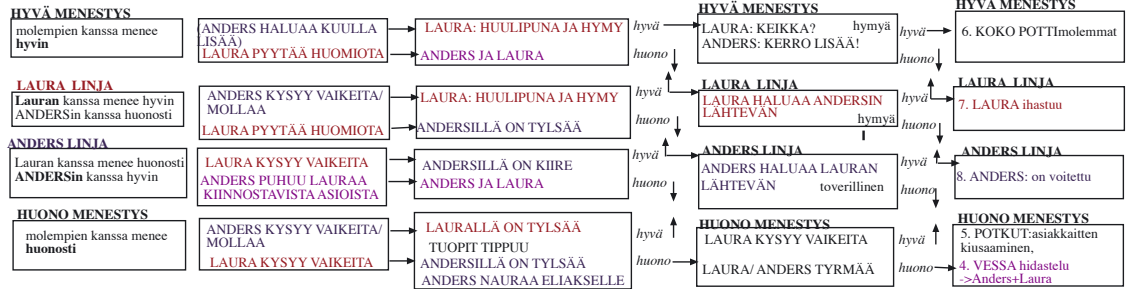
**3B: LAURA ENSIN. LAURA ON OK FIILIKSISSÄ (ELIAS KIINNOSTAA), ANDERSILLÄ HUONO PÄIVÄ**

**TÄHÄN ON PÄÄDYTTY** **ESTEET / TILANTEEN KEHITTELY**  
(SOITTAJA PUHUU TÄSSÄ KOHTAA VARMAAN ANDERSILLE)  
**lisäkysymykset tai keskeytykset** **häiritään vastausta vinkkikuvin, esteitä**

**RATKAISU**  
**viimeiset kysymykset /johtopäätökset**

**LOPUT**

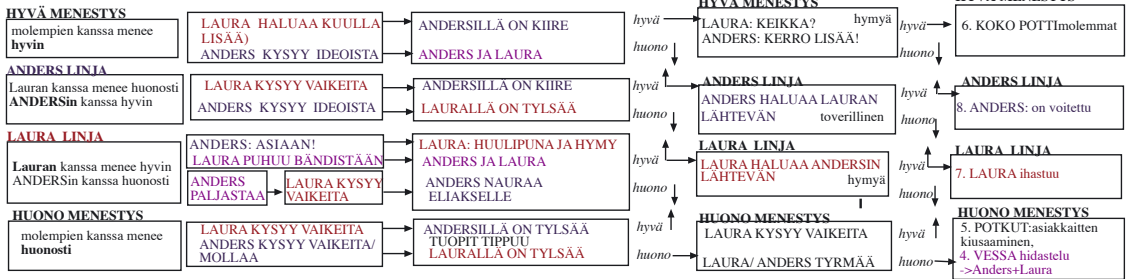
**näytetään miten kävi**



**KOHTAUS 3 loppupuoli**

**3a: ANDERS ENSIN. ANDERS ON OK FIILIKSISSÄ, LAURALLA HUONO PÄIVÄ (KEIKKA KIINNOSTAISI)**

(SOITTAJA PUHUU LAURALLE)



Kuva 4: Kaavio esittää muutamia mahdollisia tarinalinjoja pelin loppupuolella.

**Kaaviot tarinavaihtoehtoista**

Lopullisessa käsikirjoituksessa meidän tuli ottaa mukaan kaikki mahdolliset vaihtoehtoiset tarinalinjat ja henkilöiden reaktiot. Käsikirjoituksesta tuli erittäin vaikeaselkoinen.

Koetimme piirrellä kaavoita, jotka selvittäisivät tarinan etenemistä, mutta myös ne olivat uusille työryhmän jäsenille vaikeatajuisia. Näistä kaavioista on kuitenkin ollut myöhemmin paljon hyötyä, kun olen leikkausvaiheessa tarkistanut, että olen varautunut tavalla tai toisella ainakin niihin soittajien reaktioihin, joita käsikirjoitusta tehdessä osasimme odottaa.

### **Pelattava käsikirjoitus dialogikohtauksista**

Teimme dialogikohtauksista myös versiot, joissa oli listattu ainoastaan käyttäjälle annettava palaute eli sivuhenkilöiden repliikit, toiminta ja muut tapahtumat. Jaottelimme tämän palautteen sen mukaan, missä kohtaa kohtausta ne saattoivat esiintyä ja minkälaiselle pelaajalle ne oli ajateltu palautteeksi.

Tuloksena oli tiivistetty vaihtoehtojen lista. Tämä versio oli paljon helpommin hallittavissa kuin monimutkainen käsikirjoitus, jossa oli kuvattu myös kaikki Eliaksen toiminta. Versio toimi tavallaan pelinä, jota pelattiin niin, että joku työryhmän jäsen tai ulkopuolinen testaaja esitti ohjelmaan osallistuvaa henkilöä. Muut esittivät sivuhenkilöitä ja poimivat käsikirjoitusversiosta sopivia reaktioita pelaajan puheeseen. Tämä auttoi ymmärtämään pelin rakennetta ja testaamaan, miten hyvin käsikirjoitus pystyi vastaamaan erilaisille pelaajille. Tämän käsikirjoitusversion avulla pystyimme jo harjoittelemaan pelitilanteessa toimimista.

esimerkkisivu pelattavasta käsikirjoituksesta

### **LAURAN REAKTIOPANKKI 4: Lauran tuomio**

#### **Jos Eliaksen Flirtti toimii...**

LAURA

*- mä en tiedä mitä ajatella susta.*

*- Sä oot niin ihana! Mä tykkäsin susta heti silloin siellä bileissä.*

*- Yleensä kaikki miehet vaan tykkää mun ulkonäöstä ja bändistä ja tollee - mikä on tietty siistii, en mä sitä - mut sä oot jotenki erilainen.*

#### **Jos Elias on makee. Laura haluaa tehdä vaikutuksen. Jos**

#### **Anders on jo paikalla sitäkin voisi kiinnostaa...**

LAURA

*-Se meidän bändi soittaa semmosta dubia (tai jotain). Mä oon tehny meille vähä sanotuksii. Meistä oli just pieni juttu Rumbassa. Sä ehkä oot nähny sen.*

#### **Jos Laura on vähän varuillaan vieläkin...**

LAURA

*-just joo (katsoo muualle)*

*-jaa jaa (katsoo kuitenkin vähän leppyneen oloisena)*

*-sä oot tainnu vähän valehdella mulle.*

#### **Jos Lauraa on ihmeissään Eliaksen kommentaiteista ja vähän loukkaantunut...**

LAURA

*-Koitaiksä kusettaa mua?*



Kuva 5: Juulia ja Roope kohtaavat

Juulia on 61-vuotias, kirjavan menneisyyden omaava kapakkalaulaja, joka on seikkailujensa jälkeen asettunut Merihakaan nauttimaan yksinäisyydestään. Kolmekymppinen Roope on suomalaisen poptaivaan nouseva tähti, joka elää pinnallisen iloista elämäänsä suosiostaan nauttien. Tarinassa Juulia ja Roope kohtaavat Merihakalaisina naapureina.

Rakastuuko Juulia Roopeen, vai Roope Juuliaan, vai rakastuvatko he molemmat? Se, ja kuinka suhde sujuu, riippuu katsojien lähettämistä tekstiviesteistä. Jokainen viesti antaa ajatuksen joko Roopelle tai Juulialle. Heidän sydämensä on altis vaikutuksille ja sen mukaan tarina elää suhteen variaatioiden seuraamuksissa. Yhdenlaisen rakkaussuhteen päätyttyä sydän palaa lähtöruutuun ja aloittaa uuden kierroksen rakkaudessaan.

#### 4.1.2. SYDÄN KIERROKSELLA -KÄSIKIRJOITUS

Sydän kierroksella –ohjelman alkuperäiskonsepti ja käsikirjoitus ovat Leena Saarisen ja Mika Tuomolan. Tulin mukaan tuotantoon hiukan ennen kuvauksia, jolloin käsikirjoitus oli jo pitkälti valmis. Käsikirjoitus kuitenkin muuttui osin myöhemmissä työvaiheissa, joissa olin mukana.

##### Tarinan henkilöt ja käyttäjien rooli

Sydän kierroksella kertoo Juulian ja Roopen rakkaustarinan. Tarina voidaan esittää monta kertaa ja jokainen tarinavariaatio muotoutuu erilaiseksi. Katsojien ohjelman aikana lähettämät tekstiviestit ovat osa ohjelmaa. Kahden erilaisen henkilön yllättävän suhteen toivottiin herättävän katsojissa ajatuksia ja halun lähteä johdattelemaan tarinaa.

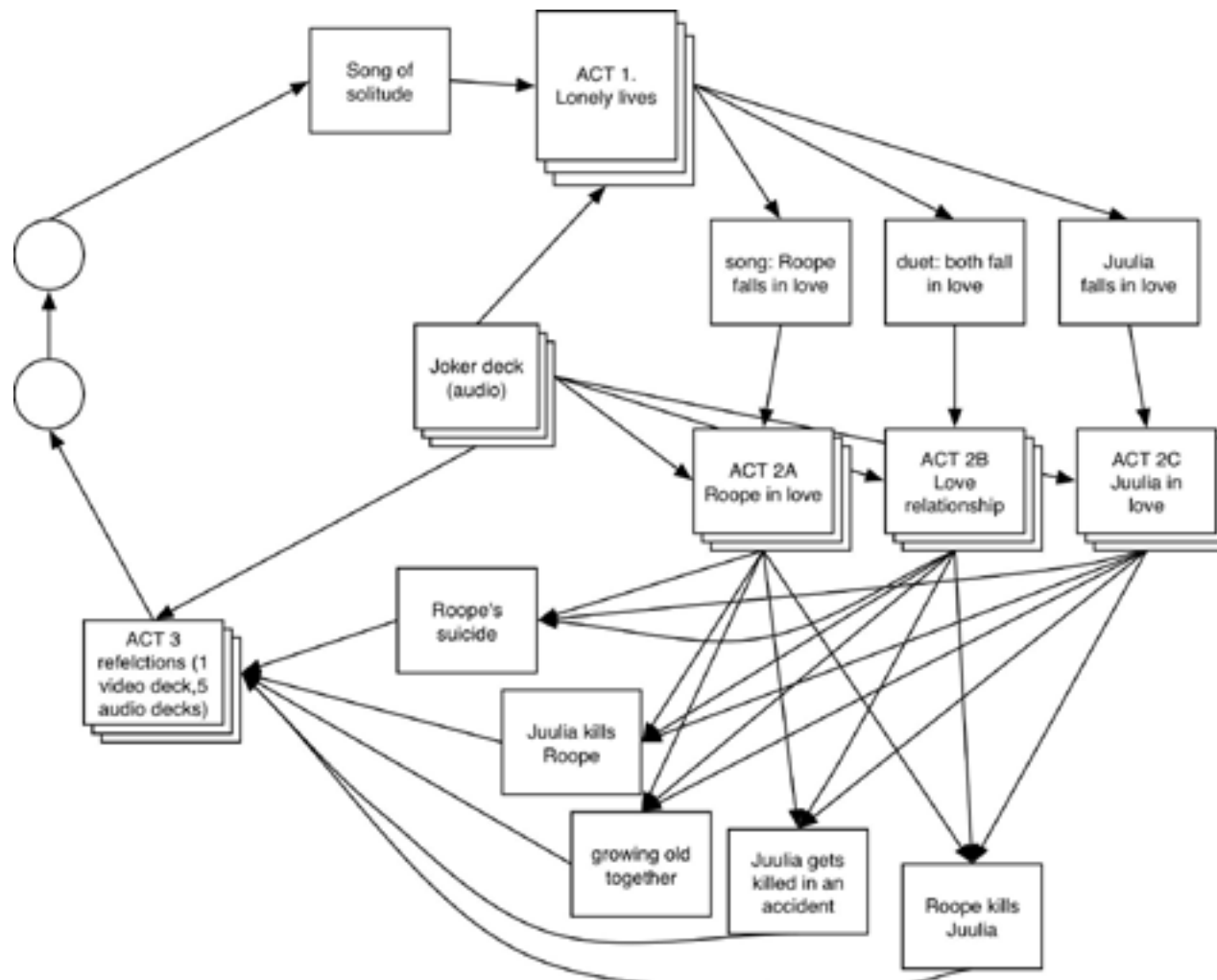
##### Vuorovaikutuksen huomioiminen käsikirjoitusvaiheessa

Ohjelma rakentuu erillisistä mediaelementeistä, jotka yhdistyvät vasta ohjelmaa katsottaessa. Käsikirjoituskin jakautui moneen eri dokumenttiin.

- ”Kohtausten käsikirjoitus” sisälsi kaikkien vaihtoehtoisten kohtausten ja musiikkivideoiden käsikirjoitukset.
- ”Dialogikäsikirjoitus” sisälsi päähenkilöiden satojen mahdollisten ajatusääniä käsikirjoituksen ja tiedon, missä tarinan vaiheessa ajatukset saattoivat esiintyä.
- ”Avainsanakäsikirjoitus” kertoi, mitkä sanat katsojien tekstiviesteissä systeemi tunnisti ja mitä ajatusääniä nämä sanat kutsuivat.
- ”Metadatadokumentti” kertoi mediaelementtien yhdistelyn säännöistä.
- ”Paluuviestikäsikirjoitus” sisälsi tekstiviestit, joita ohjelmaan osallistuvat katsojat saivat vastauksena omaan kännykkäänsä.

Teoksen rakenne vaati, että ajatusäänet ja kuvakohtaukset olivat irrallisia mediaelementtejä. Erilliset käsikirjoitukset olivat kuitenkin hankalasti hahmotettavia. Tullessani mukaan tuotantoon koetin liittää käsikirjoituksen palasia yhteen ja hahmottaa kerrontaa kokonaisuutena. En kuitenkaan osallistunut vuorovaikutuksen testaamiseen tässä vaiheessa samalla tavalla kuin Sankarissa.

Myöhemmissä työvaiheissa leikkauksen ja testauksen edetessä dialogi- ja avainsanakäsikirjoitukset kirjoitettiin uusiksi paremmin vuorovaikutteista kerrontaa tukevaan muotoon. Metadatakäsikirjoitus tarkentui jälkituotannon aikana pääasiassa ohjaajan, käsikirjoittajan ja minun yhteistyönäni ja oli tärkeä apu myös tekniselle tiimille, joka toteutti ohjelman monimutkaisen vuorovaikutuksen. Metadatadokumentissa esitettiin muun muassa kirjoittamiani ohjelman leikkaussäätöjä.



Kuva 6: Tarinan syklinen rakenne käsikirjoitusvaiheessa. Joker deck pitää sisällään ajatusäänirepliikit.

## **4.2. KUVAUS**

Molemmissa tuotannoissa tehtiin ennen kuvauksia testikuvaukset ja testasin editissä vuorovaikutteisten leikkausten toimintaa. Testeillä pyrittiin varmistamaan kuvakäsikirjoituksen ja tarinarakenteiden toiminta. Suunnittelussa pyrittiin myös varmistamaan, että kaikki tarvittavat vaihtoehtoiset kuvat saataisiin kuvattua kohtuullisessa ajassa.

### **4.2.1. SANKARIN KUVAUS**

Lopullinen ohjelma koostuu kuvaklippeistä, jotka vaihtelevat pituudeltaan 15 sekunnista minuuttiin ja joita liitetään yhteen tarinan edetessä. Tärkein lähtökohta kuvasuunnittelussa oli miettiä, miten kuvat ja niiden yhdistely vaikuttavat pelaajan puheeseen: miten annamme tilaa pelaajan puheelle, miten annamme hänelle palautetta, miten johdattelemme puhetta ja tarinaa.

#### **Kuvakäsikirjoitus ja kuvaus- ja leikkaustestit**

Teimme pieniä testikuvauksia selvittääksemme, miten kohtaukset voisi toteuttaa. Kun pelaaja antaa päähenkilölle äänen ja puhuu ennalta kuvatun materiaalin päälle, ei kuvan ja äänen välillä ole huulisynkkaa. Huulisynkan puute, keskustelun rytmi ja hallittavien vaihtoehtoisten kuvien suuri määrä olivat ensimmäiset huolenaiheemme. Testikuvauksissa näyttelimme ja kuvasimme käsikirjoitustiimin voimin. Kokeilimme eri kuvakulmia ja tapoja yhdistellä kuvia. Kuvaklippien vuorovaikutteista yhdistelyä testasimme yksinkertaisesti niin, että yhden esittäessä Eliaksen roolia, toinen vaihteli klippejä klikkailemalla niitä Final Cut-leikkausohjelmassa. Tällä tavalla saimme parissa tunnissa konkreettisen käsityksen siitä, miltä dialogi voisi näyttää. Testit auttoivat meitä myös, kun esittelimme ideoitamme kuvaajalle ja näyttelijöille.

Testikuvausten perusteella huulisynkan puuttuminen ei tuntunut ongelmalta ainakaan niissä kuvissa, joissa Elias liikkui ja elehti voimakkaasti. Kun huomio ei keskity pelkästään Eliaksen kasvoihin ja hän ilmaisee itseään myös muutoin, puheen epäsynkka ei ole niin häiritsevää.



### Dialogileikkaus ja vuorovaikutteiset kuvaklipit

Keskustelun aikana kuvaklipit alkavat toisen henkilön kysymyksellä pelaajalle tai vastauksella johonkin pelaajan aikaisempaan kysymykseen. Pelaajan puheenvuoron aloittaminen siirtymisellä Eliaksen lähikuvaan tuntui selkeästi osoittavan vuoronvaihdon ja toimivan vinkkinä pelaajalle.

Jotta kuvaklippien määrä olisi hallittavissa, leikkasimme vastapuolen kysymyksen ja Eliaksen reaktion valmiiksi yhteen. Tämä tarkoitti, etteivät Eliaksen reaktiot olleet vaihdeltavissa pelaajan mukaan, vaan ne ennakoivat ja johdattelivat pelaajan puhetta. Pelaaja joutui seuraamaan Eliasta. Eliaksen lähikuvan aikana kuuntelimme pelaajaa.

valitaan kysymys:



#### Lähikuvassa Anders

Anders esittää Eliakselle (pelaajalle) kysymyksen

*"aika hyvä idea. ootsä miettiny tota pitemmälle?"*



#### Lähikuvassa Elias

Elias (pelaaja) alkaa puhua

*"öh, joo tota oonhan mä..."*

Kuva 7: Vuorovaikutteisten kuvaklippien kuvat

### Kuuntelijan reaktiokuvat

Kun pelaajalle halutaan antaa palautetta, on tehtävä vuorovaikutteinen leikkaus. Halusimme antaa palautetta ja johdatella puhetta pelaajan puheenvuoron vielä jatkuessa. Kokeilimme leikkausta laajempaan kuvaan joko Eliaksen tai kuuntelijan puolelta. Kuuntelijan olon yli kuvattaessa Eliaksen eleet näkyivät hyvin. Eliaksen voimakkaat eleet toimivat hauskaasti yhdistyessään pelaajan puheeseen.

Eliaksen olon yli kuvattaessa taas kuuntelijan ilmeet ja reaktiot antoivat mukavasti palautetta pelaajalle. Samalla myös Eliaksen puheen jatkuminen ja reaktiot näkyivät kuvassa. Tästä kuvasta vuorovaikutteinen leikkaus suoraan uuteen kysymykseen oli kuitenkin huono ratkaisu jatkuvuuden kannalta. Päädyimme siihen, että keskustelut kannattaisi kuvata neljällä kuvalla, jotta voisimme tehdä vaihtelevia klippejä, eikä keskustelu noudattele kankeasti aina samaa kaavaa.

Valitaan millaista palautetta annetaan pelaajalle :



#### Puolikuvassa Anders

Anders kuuntelee kiinnostuneena  
Elias elehtii, pelaaja puhuu

*"...mun tv-showssa olis niinku tosi kova meininki.."*



#### Puolikuvassa Elias

Pelaaja jatkaa puhetta  
Elias elehtii

*"..mä olisin siinä ja sit siinä olis vieraita..."*

Kuva 8: Kuuntelijan reaktiokuvat

### **Päähenkilön näkökulmakuvat**

Eliaksen näkökulmakuvilla voidaan kiinnittää pelaajan huomio uusiin paikalle tuleviin henkilöihin, joille pitää valmistautua puhumaan. Myös vinkit muiden ajatuksista (puhelimien näpyttelyt, kyllästyneet katseet, kannustavat hymyt) vihjaavat tulevasta. Näkökulmakuvat edustavat Eliaksen havaintoa siitä, miten hyvin tai huonosti hän pärjää keskustelussa.



#### **Eliaksen näkökulmakuva**

Eliaksen katse siirtyy Lauraan  
Laura hymyilee kannustavasti



#### **Lähikuva Elias**

Eliaksen katse palaa Laurasta Andersiin.  
Ilme on tyytyväinen, puhe jatkuu

*"eiks ookin hyvä idea? Laura olis kanssa  
messissä tässä hommassa"*

Kuva 9: Päähenkilön näkökulmakuvat

Keskustelun kuvaklipit muistuttavat rakenteeltaan ja rytmiltään toisiaan. Pyrimme suunnittelemaan tarinan esittelyjakson ja vaihtoehtoiset loppukohtaukset niin, että ne toisivat ohjelmaan kuvallista vaihtelua ja mielenkiintoa.



Kuva 10: Sankarin kuvaukset keväällä 2002. Kuvat Mikko Lindholm.

## **Sankarin kuvaukset**

### **Dialogista yhdisteltiin uusia kohtauksia**

Sankarin kuvauspäiviä oli viisi. Kuvaklipit ovat tavallaan erillisiä palapelin paloja, joita ohjelman esitysvaiheessa liitetään toisiinsa. Näyttelijöiden kannalta irrallisten kuvien kuvaaminen ilman, että heillä on selkeä käsitys siitä, mihin kuva lopulta liittyy, on vaikeaa. Jotta nämä kohtaukset oli mahdollista kuvata niin, ettei kuvausaika venynyt tavattoman pitkäksi, liitimme tunnelmaltaan samanlaisia dialogin osia yhteen ja kokosimme niistä uusia kohtauksia. Kokosimme esimerkiksi yhteen ne kohdat, joissa Anders ja Elias riitaantuvat ja kohtausta päättyy Andersin poistumiseen paikalta. Tämä antoi myös näyttelijöille selkeämmän tilanteen jota näytellä.

### **Päähenkilön improvisointi**

Koska Eliaksen oma ääni ei kuulu lopullisessa lähetyksessä, hän saattoi kuvauksissa puhua mitä vain. Aikaa säästääksemme emme kuvanneet Eliaksen vastauksia kaikkiin tilanteisiin, vaan teimme Eliaksen kuvia varten omat kohtauksensa, joilla toivoimme saavamme riittävästi erilaisia reaktioita. Sekä Eliaksen näyttelijä että muut improvisoivat näissä kuvissa, joiden ääntä ei käytetty editissä. Improvisointi muutti välillä tilanteita ja kuvaustilanteessa oli vaikea hahmottaa, mitä se lopputuloksen kannalta merkitsi. Improvisointi tuotti välillä todella hyviä hetkiä ja välillä juttu lähti väärille suunnille. Eliaksen näyttelijäntyössä lopputuloksen kannalta tärkeintä olivat ilmeet ja eleet, jotka johdattelevat pelaajaa.

### **Jatkuvuus**

Olin kuvauksissa kuvaussihteeri eli pyrin huolehtimaan kuvallisesta jatkuvuudesta. Koska kohtauksien sisällä saatetaan leikata mistä tahansa kuvasta mihin tahansa ja lisäksi näyttelijät improvisoivat, tehtävä oli osittain tavallisesta poikkeava. Ongelma on osittain ratkaistu sillä, että jo kuvakäsikirjoitusta suunniteltaessa oli pyritty sulkemaan mahdolliset jatkuvuusongelmat kuvista pois. Henkilöt eivät esimerkiksi liikkuneet tilassa kesken vuorovaikutteista kohtausta.





#### 4.2.2. SYDÄN KIERROKSELLA –OHJELMAN KUVAAUS

Sydän kierroksella on tekstiviestivuorovaikutuksen vuoksi kerronnaltaan ja kuvarytmiltään aivan omanlaisensa verrattuna tyypilliseen tv-draamaan. Vuorovaikutteiset kuvaklipit ovat tässä ohjelmassa aina kokonaisia kohtauksia eli pitempiä kuin Sankarissa, mutta kohtausten aikana kuuluvat päähenkilöiden ajatusäänet vaihtelevat.

##### Kuvakäsikirjoitus ja kuvaus- ja leikkaustestit

Ohjaaja, kuvaaja ja näyttelijät tekivät ennen kuvauksia pieniä testikuvauksia löytääkseen toimivia työskentelytapoja. Samaan aikaan aloitin ensimmäiset leikkauskokeet, joissa käytin kaikkea mahdollista olemassa olevaa materiaalia: testikuvausten videokuvaa, kuvakäsikirjoituksen kuvia, valokuvia Merihaan kuvauspaikoista, testeissä äänitettyjä ajatusääniä ja teoksen tulevia musiikkikappaleita markkeeraavaa musiikkia. Vaikka leikkaustestit olivat lineaarisia, koetin niiden avulla näyttää, miten vuorovaikutus voisi katsojalle näkyä, joten mukaan otettiin myös graafikon ensimmäisiä käyttöliittymäluonnoksia ja arvauksia siitä, millaisia viestejä ihmiset voisivat ohjelmaan lähettää. Kuvausten alkaessa meillä oli jo leikattuna puolentunnin lineaarinen demo, joka auttoi työryhmää ymmärtämään millaista teosta he olivat tekemässä.

Demo kertoi minulle, mitkä tulisivat olemaan tulevan leikkaustyön suurimmat haasteet. Tärkeimpänä haasteena nousi hetiesiinse, etteivät käsikirjoituksen mukaiset kuva- ja äänimateriaalin sattumanvaraiset yhteenleikkaukset luoneet mielestäni selkeää ja ymmärrettävää kerrontaa. Kerronta tarvitsi lisää säätelyä. Tarvittavan metadatan ja ohjelman toimintalogiikan kirjoittaminen alkoi muodostua tärkeäksi osaksi leikkaajan työtä.

Sankariin verrattuna Sydän kierroksella on vuorovaikutukseltaan teknisesti monimutkaisempi ja nojaa paljon enemmän tietokoneen tekemiin kerronnallisiin ratkaisuihin. Tästä syystä editissä tehdyt lineaariset testit eivät kertoneet lopullisen ohjelman toimivuudesta yhtä paljon kuin Sankarin tapauksessa.

Testailut ja kerronnalliset kokeilut olivat kuitenkin osin sidottuja siihen, mihin kehitteillä olevat esitystekniikka taipui. Tuotannosta ei ollut mahdollista tehdä ennen kuvauksia vuorovaikutteista demoa ohjelman toimintaperiaatteiden testaamiseksi, vaikka se olisikin ollut mielestäni tarpeen.

### Sydän kierroksella -ohjelman kuvaukset

Tarina vaati kuvauksia kaikkina vuodenaikoina. Ensimmäinen kuvausviikko oli kesällä 2005, seuraavat kaksi lokakuussa ja neljäs joulukuussa. Repliiikkiäänitykset tehtiin erikseen ja näissä äänityksissä näyttelijöillä oli katsottavanaan leikkausversiota kohtauksista.

Ensimmäisissä kuvauksissa kuvakerronnan oli suunniteltu olevan rauhallista. Kohtaukset pyrittiin viemään läpi laajoissa kauniisti kompositoiduissa kuvissa, jotka jättäisivät katsojalle tilaa tekstiviestien lukemiselle ja ajatusäänille. (Kuva 12)

Tämä ei kuitenkaan toiminut tv-ruudulla aivan toivotulla tavalla. Kuvien yksityiskohdat, henkilöt ja sitä kautta myös heidän ajatusäänensä jäivät etäisiksi katsojalle. Kuvauksissa näyttelijöitä ohjattiin miettimään tekstiviestejä ja ajatusääniä ja jättämään niille aikaa. Tämä oli kuitenkin hankala tehtävä näyttelijöille, joiden olisi pitänyt reagoida johonkin, joka ei ollut läsnä tilanteessa. Pelkästään pitkiin laajoihin kuviin perustuva kuvaustyyli ei myöskään antanut minulle paljoakaan mahdollisuutta leikkauksella muuttaa kohtauksien rytmiä.

Itse toivoin mahdollisuuksien mukaan niin sanottua master-kuva -tekniikkaa, jossa kohtaukset kuvataan useassa kuvakoossa koko kohtauksen mittaisilla otoilla. Leikkauksen kannalta tämä on hyvä lähtökohta, sillä se tarjoaa mahdollisuuden muokata ja manipuloida kohtauksia editissä. Aivan tähän kuvaustyyliin ei tässä tuotannossa lähdetty, mutta myöhemmissä kuvausjaksoissa siirryttiin muun muassa käyttämään enemmän lähikuvia ja myös näkökulmakuvia, jotka mielestäni sopivat hyvin tähän tarinaan, joka muodostuu pitkälle päähenkilöiden sisäisestä monologista.



Kuva 11: Kuvakaappauksia demosta 17.5.2005



Kuva 12: Kohtaus laajassa kuvassa. Kuvaus Juha Leskelä

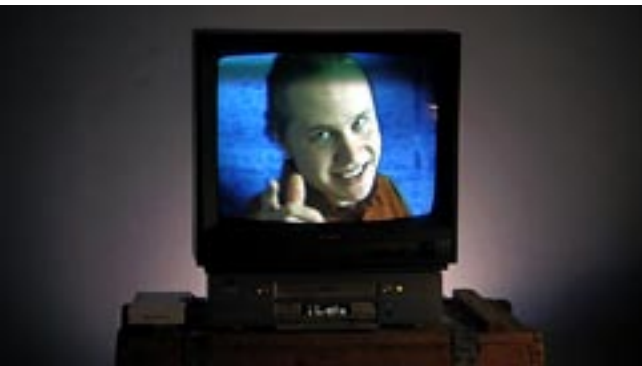
Ennakkoon suunniteltujen kuvauspäivien jälkeen ohjaaja ja kuvaaja kuvasivat tammikuussa 2006 myös kauniita maisemakuvia Merihaassa. Nämä kuvat osoittautuivat tärkeiksi ohjelman kokonaisuuden ja rytmin kannalta.

Suurin osa suunnitellusta leikkausajasta oli ennen kuin kaikkea materiaalia oli kuvattu. Kokonaisuuden leikkaamisen kannalta tämä oli tietysti huono tilanne, mutta toisaalta aikataulu antoi minulle mahdollisuuden esittää toivomuksia tulevien kuvausten suhteen. Tämä oli minun ensimmäinen työni ohjaaja Mika Tuomolan kanssa ja aluksi keskustelumme esimerkiksi kuvasuunnittelun suhteen toimi parhaiten, kun pystyin käytännössä näyttämään ongelmakohtia editissä.





Kuva 13: Kuvakaappaus Sydän kierroksella -ohjelmasta. Kuvaus Juha Leskelä



### 4.3. LEIKKAUS

Näissä tuotannoissa – kuten kaikissa vuorovaikutteisissa projekteissa, joissa olen ollut mukana – vuorovaikutukseen tarvittava tekniikka valmistui aikataulusta jäljessä. Tämä tarkoitti sitä, että kuvaklippien leikkaus ja äänisuunnittelu piti tehdä ennen varsinaisen vuorovaikutteisen systeemin testausta. Minun piti molemmissa projekteissa simuloida vuorovaikutusta eri keinoin editissä, jotta voisin varmistaa, että leikkaamani kuvaklipit toimisivat vuorovaikutustilanteessa toivomallani tavalla.

#### 4.3.1. SANKARIN LEIKKAUS

Sankarin pelimateriaalit kuvattiin keväällä 2002, mutta pilotit nauhoitettiin vasta keväällä 2003. Leikkasin peliklipit kesällä 2002 ja äänisuunnittelu aloitettiin syksyllä. Leikkausaika oli suhteellisen pitkä ja minulla oli aikaa testailla asioita paljon. Tein klippien leikkausta ja kokonaisrakenteen jäsentelyä aika itsenäisesti. Näkemys Sankarista oli jo projektin alkuvaiheessa muotoutunut ohjaajan kanssa selväksi. Koska irrallisten klippien katselu ei oikeastaan kerro lopputuloksesta paljoakaan, editoin yleensä koekatseluja varten lineaarisia versioita kohtauksista. Näitä katselemalla ohjaaja Petri Kola ja leikkausta tutoroinut Tuula Mehtonen pystyivät kommentoimaan ja ohjaamaan leikkausta.

Kuvattua materiaalia oli noin 15 tuntia. Lopullisessa pelissä leikattuja peliklippejä on lähes 100 kappaletta ja niiden kesto on yhteensä noin tunnin. Pelin rakenteen vuoksi jokaisessa peliklipissä oli perässä varmuuden vuoksi paljon Eliaksen puhekuva, josta voidaan leikata millä hetkellä hyvänsä uuteen klippiin. Tämä pidensi materiaalin minuuttimäärää.

#### Käyttäjäkokemuksen arviointi leikkausvaiheessa

Ennen tv-pilotin kuvauksia testasin editissä

- miten kuva-, ääni- ja grafiikkavalinnat toimivat pelaajan kannalta
- ymmärtääkö pelaaja, milloin on hänen vuoronsa puhua
- ymmärtääkö pelaaja taustatarinan
- missä tilanteissa pelaaja keksii sanottavaa, milloin ei
- mihin pelaaja kuvassa tarttuu: muun muassa päähenkilön ilmeet ja eleet
- miten materiaali on leikkaajan hallittavissa

Tässä vaiheessa selvittämättä jäi

- Kokonaisen tv-lähetyksen rytmi ja pituus
- tv-show'n vaikutus peliin: juontajan ja studioyleisön merkitys tunnelmaan ja pelaajan suoritukseen

### **Lineaaristen tarinaversioiden koostaminen ja katselut**

Vaikka lopullinen leikattu materiaali olikin suuri määrä irrallisia klippejä, leikatessa on tärkeää pitää kokonaisuus mielessä. Tästä syystä testasimme klippien leikkausta tekemällä lukemattomia lineaarisia mahdollisia tarinaversioita. Final Cutin Voice Over Tool mahdollisti sen, että saatoin pyytää testihenkilöitä esittämään Eliasta ja spiikkaamaan hänen puheensa lineaarisen tarinaversion päälle. Samalla pystyin helposti nauhoittamaan puheen jatkoanalyysia varten. Tämä näytti hyvin, mitkä leikkausratkaisut ja kuvat herättivät testipelaajissa hyviä reaktioita ja mitkä puolestaan eivät toimineet.

### **Rakennekaavioiden piirtäminen ja leikkaajan käyttöliittymän suunnittelu**

Tarinankerronnan ja leikkauksen kannalta klippien yhdistelyn säännöt ovat yhtä tärkeässä asemassa kuin yksittäisten klippien leikkaus. Sankarissa klippimäärä on suuri ja tuotannossa ei kirjoitettu mitään varsinaista metadataa klippien järjestelyä varten. Klippien luokittelu ja nimeäminen, erilaiset rakennekaaviot ja leikkaajan käyttöliittymän suunnittelu niin, että se antoi minulle tarvittavan informaation esitystilanteessa, oli tärkeää. Leikkaajan käyttöliittymä on kuvassa 15.

### **Vuorovaikutteiset testit ja leikkauksen viimeistely**

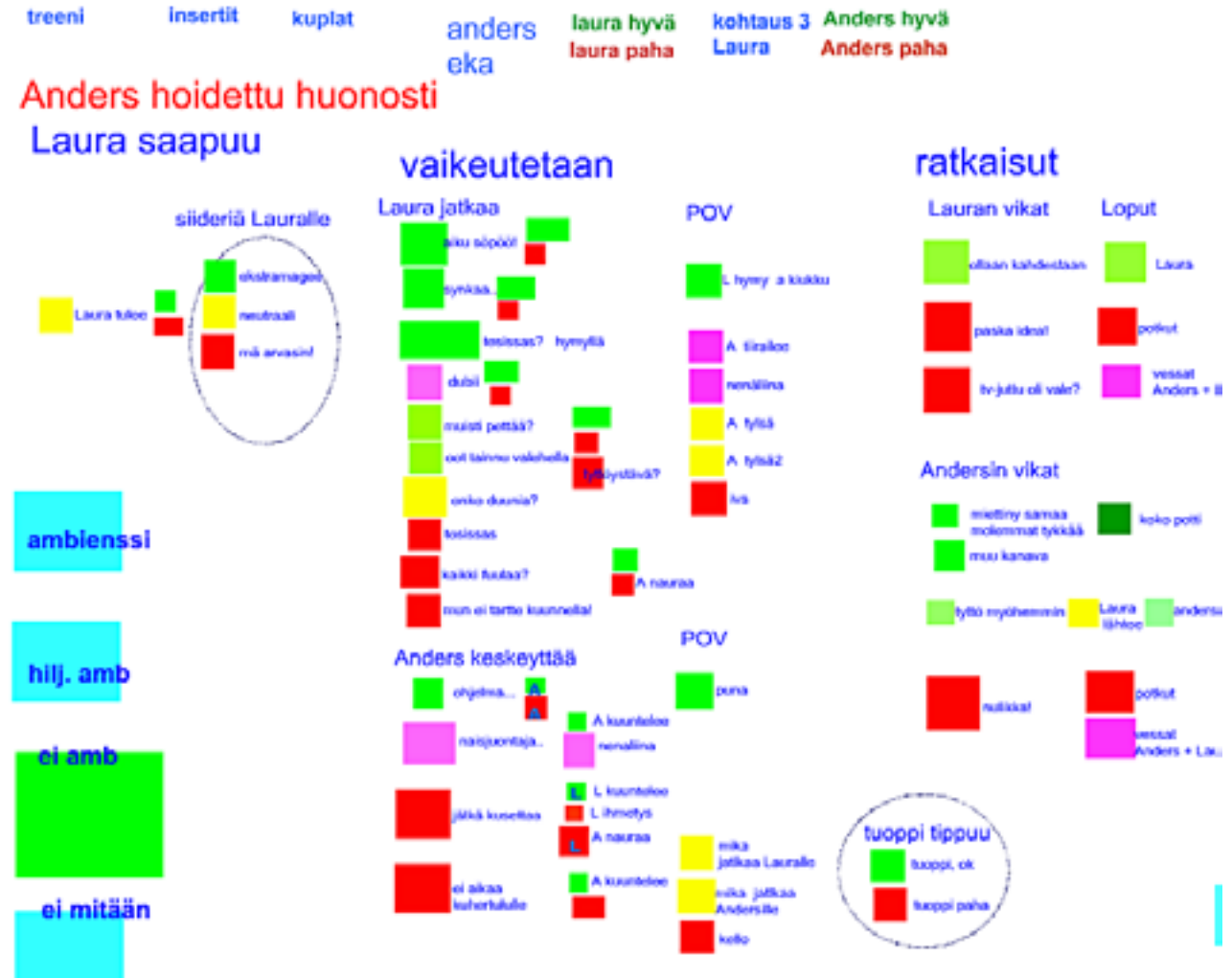
Varsinainen koepelaaminen oli mahdollista, kun pelin vaatima ohjelmointityö oli tehty. Koepelaaminen paljasti tiettyjä puutteita leikkauksessa ja auttoi minua harjoittelemaan pilotin kuvauksia varten.

Sankarin äänisuunnittelussa tärkeä ratkaisu oli, että kuvaklippeissä kiinni olevassa äänessä on vain dialogi, tehosteäänät ja tiettyihin kohtauksiin kuuluva musiikki. Tausta-ambienssi on erillinen äänitiedostonsa, joka jatkuu vuorovaikutteisten leikkausten yli ja jonka leikkaaja miksaa vasta esitysvaiheessa. Tämä vaatii leikkaajalta hiukan keskittymistä esitysvaiheessa, mutta tekee leikkauksista saumattomampia. Toisaalta tämä äänen ja kuvan osittainen irrallisuus mahdollisti



Kuva 14: Tarinan loppuratkaisuja: Elias voi saada itselleen kaiken haluamansa, vain Luran tai vain tv-ohjelman, Laura voi vielä tv-ohjelman Eliaksen nenän edestä tai Elias voi saada potkut baarista.

myös sen, että saatoin hioa leikkausta vielä vuorovaikutteisten testien jälkeen juuri ennen pilotin kuvauksia ilman, että se työllisti äänisuunnittelijaa. Tämä oli erittäin tärkeää, sillä muuten nämä muutokset olisivat luultavasti jääneet tekemättä.



Kuva 15: Osa leikkaajan käyttöliittymästä: Käyttöliittymän näkymät muuttuvat sen mukaan, miten tarina etenee. Kuvassa on yksi tarinan loppuosan näkymävaihtoehto. Värilliset neliöt ovat nappuloita, joita painamalla leikataan uuteen kuvaklippiin. Vihreät klipit vievät Eliaksen tarinaa kohti onnellista loppua, punaiset kohti epäonnistumista. Pinkit klipit rakentavat suhdetta Lauran ja Andersin välille.

## **Havainnot leikkausvaiheessa**

### **Vuorovaikutuksen ja kuvaleikkauksen suhde: tarinan kehittyminen**

Ohjelman alussa nähtävä lyhyt pelitehtävän esittelyvideo näyttää, mihin päähenkilö pyrkii ja mikä häntä estää. Pilottijaksossa henkilöön kohdistuu kahdenlaisia, osittain ristiriitaisia odotuksia. Pelaaja voi tasapainoilla tilanteessa tai tehdä valinnan Luran ja Andersin välillä. Tarinan loppuratkaisuja on viisi (kuva 14). Eliaksen päämäärät saavutetaan tai häntä rangaistaan. Lopputilanteissa kiteytyvät Eliaksen toiveet ja pelot. Leikkaajan tehtävä on vastata koko ajan pelaajan reaktioihin ja samalla pidettävä tarina loogisena.

Käsikirjoitusvaiheessa olimme olettaneet, että Luran ja Andersin esittämiä kysymyksiä voi käyttää aivan missä järjestyksessä tahansa. Leikkausvaiheessa kävi kuitenkin selväksi, että tämä sai tarinan henkilöt hyppimään mielialasta toiseen epäuskottavasti. Keskusteluissa pitää olla kasvun varaa eri suuntiin, mutta muutokset eivät saa olla liian hypähteleviä. Hauskuus piilee siinä, miten tilanne lähtee pikkuhiljaa kehittymään - esimerkiksi karkaamaan pelaajan käsistä. Tästä syystä lähdin rakentamaan kohtausten sisälle jaksoja niin, että meillä on joka hetki tarpeeksi toimintavaihtoehtoja käytössä, mutta tunnelman muutokset kehittyvät luontevasti. Kuvaklippien määrä kasvoi ja tein monista kysymyksistä sävyltään erilaisia vaihtoehtoja. Lopputulos tuntuu luontevammalta.

Pelitalanteessa leikkaaja ei voi muistaa kuvaklippejä tarkalleen ulkoa, vaan niiden järjestely on tärkeää. Henkilöiden kaari on säädelty leikkaajan käyttöliittymässä. Klippien järjestely myös varmistaa sen, että pelin loppupuolen kolmen hengen vuorovaikutteinen dialogi pysyy kasassa ja jatkuvuusongelmilta vältytään.

### **Henkilöhahmojen väliset suhteet**

Osa materiaalista, Eliaksen reaktiot kysymyksiin, on improvisoitua, eikä kaikkiin sivuhenkilöiden kysymyksiin oltu kuvattu vastauksia Eliakselta. Aluksi tuntui työläältä löytää oikeanlaisia reaktioita Eliakselta. Eliaksen tuli olla tarinassa altavastaaaja suhteessa muihin henkilöihin. Koska Eliaksen puhetta ei käytetä, minulla oli kuitenkin mahdollisuus yhdistellä kysymyksiä ja vastauksia suhteellisen vapaasti. Yhdistelemällä materiaalia sainkin muutettua Eliaksen ja muiden henkilöiden välistä kemiaa siihen suuntaan, jota tavoittelimme. Nolostuvien ja huitovien Eliaksen kuvien määrä kasvoi ja kohtaukset toimivat paremmin.

Suunnitellut Luran ja Andersin kuuntelukuvat ja reaktiot puolikuvassa jäivät osittain kuvaamatta kuvausajan loppuessa. Ilman kuuntelukuvia keskustelu tuntuu kuitenkin tylsältä, joten käytin pelaajan puheenvuoron aikana lähikuva kuuntelijoista. Näiden leikkausten ajoituksen on osuttava oikeaan tai ne keskeyttävät pelaajan ikävästi. Leikkaus Luran tai Andersin lähikuvaan tuntuu usein siirtävän puheenvuoron heille voimakkaammin kuin vastaava leikkaus laajempaan kuvaan. Mutta jos leikkaus kuuntelukuviin ajoitetaan oikein suhteessa pelaajan puheeseen, puhe ei keskeydy. Oikein ajoitettuina nämä reaktiokuvat sävyttävät pelaajien puhetta ja tekevät ohjelmasta paljon hauskemman.



Kuva 16: Elias puhuu.



Kuva 17: Esimerkki Luran kuuntelukuvasta.

### **Leikkaus- ja puherytmi**

Eliaksen puheenvuoron alkaessa keskustelussa siirrymme Eliaksen lähikuvaan. Oletan, että puhuja nappaa kiinni Eliaksen reaktiosta. Puheenvuoron alkua on lisäksi korostettu merkkiäänellä ja grafiikalla.

Eliaksen reaktiot on leikattu normaalia puherytmiä tavoitellen. Tästä syystä merkkiäänelle ei oikein ole aina tilaa ja toisaalta merkin odottaminen tuntuu vähän häiritsevän Eliaksen rytmiin pääsemistä. Eliaksen reaktion venyttäminen tuntui kuitenkin huonolta vaihtoehdolta, sillä silloin hän ei tunnu kuuntelevan puhetta normaalilla tavalla vaan vaikuttaa odottavan jotain ulkopuolista merkkiä tai olevan todella hidas tajuaamaan puhetta. Merkkiääni ei olisi välttämätön, mutta halusimme kaikin keinoin opettaa pelaajille ohjelman pelisääntöjä.

Puhujan vuoron lopettamisessa on myös omat vaikeutensa. Monet puhujat jatkavat niin innokkaasti, että leikkaajan on vaikea siirtää puheenvuoro muille tarinan henkilöille. Uuden kysymyksen pitää osua puhujan

ajatuksen loppuun tai puhe keskeytyy ikävästi. Toisaalta kun pelaajan ajatus loppuu, on uuden kuvaklipin oltava heti valmiina. Keskeytystä ja hiljaisuutta voi tietysti käyttää myös tietoisesti, jos haluaa tehdä puhujan olon vaikeaksi.

Rytmi ei ole Sankarissa täysin leikkaajan säädeltävissä. Kuvaklippien leikkausvaiheessa ei voi tarkkaan tietää, miten niitä tullaan käyttämään. Tilaa pelaajan puheelle on jätettävä riittävästi. Pelitilanteessa leikkaajan täytyy pitää huolta rytmistä ja koko ohjelman kestosta. Rytmien voi myös tehdä loppua kohden tiukemmaksi ja jättää pelaajalle vähemmän aikaa, syöttää itse nopeammin uusia klippejä.

### **Kokonaisuuden kesto**

Ensimmäisen leikkausversion kokonaiskesto oli pelattuna yli kymmenen minuuttia. Vaihtoehtoisia kuvaklippejä oli noin 300 ja leikattua kuvamateriaalia yhteensä pari tuntia. Kymmenen minuutin peli tuntui sekä pelaajien että katsojien kannalta pitkältä. Pelkkä pelin loppujakso on pelattuna noin viitisen minuuttia ja se tuntui sopivalta kestoilta pelille, erityisesti kun katsojien on tarkoitus ohjelmassa nähdä peräkkäin eri pelaajien versioita tilanteesta. Suunnittelemamme tv-ohjelma tuntui myös luontevimmin puolen tunnin ohjelmalta, jossa olisi kolme peliä. Päätimme lyhentää peliä rankasti. Puolet kuvatusta ja leikatusta materiaalista karsiutui pois. Taustatarinan alustamista suoraviivaistettiin huomattavasti ja muutamia sivuhenkilöitä jäi pois tarinasta.



#### **4.3.2. SYDÄN KIERROKSELLA LEIKKAUS**

Aloitin kohtausten leikkaamisen jo kuvausten aikana. Tarinan loppupuoli kuvattiin kesällä 2005 ja alkupuoli syksyllä ja talvella 2005-2006. Kuvattua materiaalia oli noin 30 tuntia. Lopullisessa leikkausversiossa mahdollisia kohtauksia on noin 70 ja niiden kesto on noin 2 tuntia. Yhden tarinaversion pituus on 28 minuuttia ja sen aikana näytetään 12-14 kohtausta.

Leikkausaikataulussa ei oltu huomioitu, että vasta kun minulla oli editissä kaikki materiaali pystyin kunnolla hahmottamaan kokonaisten tarinoiden toimivuutta. Tämä aiheutti kiirettä leikkauksen loppuvaiheessa. Myös musiikki vaikutti paljon leikkaukseen ja teinkin ohjelman musiikin valmistuttua vielä yhden leikkauskierroksen.

Ohjelman kuvaleikkaus lyötiin lukkoon maaliskuussa 2006 äänileikkauksen alkaessa. Tämän jälkeen jatkoin mukana projektissa osallistuen mm. tekniikan suunnitteluun, metadatoitukseen, testien järjestämiseen ja ohjelman moderointiin. Moderointi tarkoittaa ohjelmaan lähetettyjen viestien valvontaa ja tässä tapauksessa myös ohjelman vaatimaa tarinan ja vuorovaikutuksen ohjailua tv-lähetysten aikana.

##### **Leikkausprosessi ja käyttäjäkokemuksen arviointi**

Olisin toivonut vuorovaikutteisten testien ja leikkauksen olleen osin päällekkäisiä työvaiheita, jolloin leikkaus olisi voinut muuttua testeissä todettujen ongelmakohtien korjaamiseksi. Tekniikan kehitys kuitenkin myöhästyi ja kuvaleikkauksen päättyessä emme olleet vielä testanneet vuorovaikutteista systeemiä toiminnassa.

Leikkauksenvaiheessa käytin editissä testiversiota käyttöliittymägraafiikasta ja ajatusäänistä ja itse keksimiämme katsojien tekstiviestejä, jotta vuorovaikutus olisi huomioitu leikkauksessa.

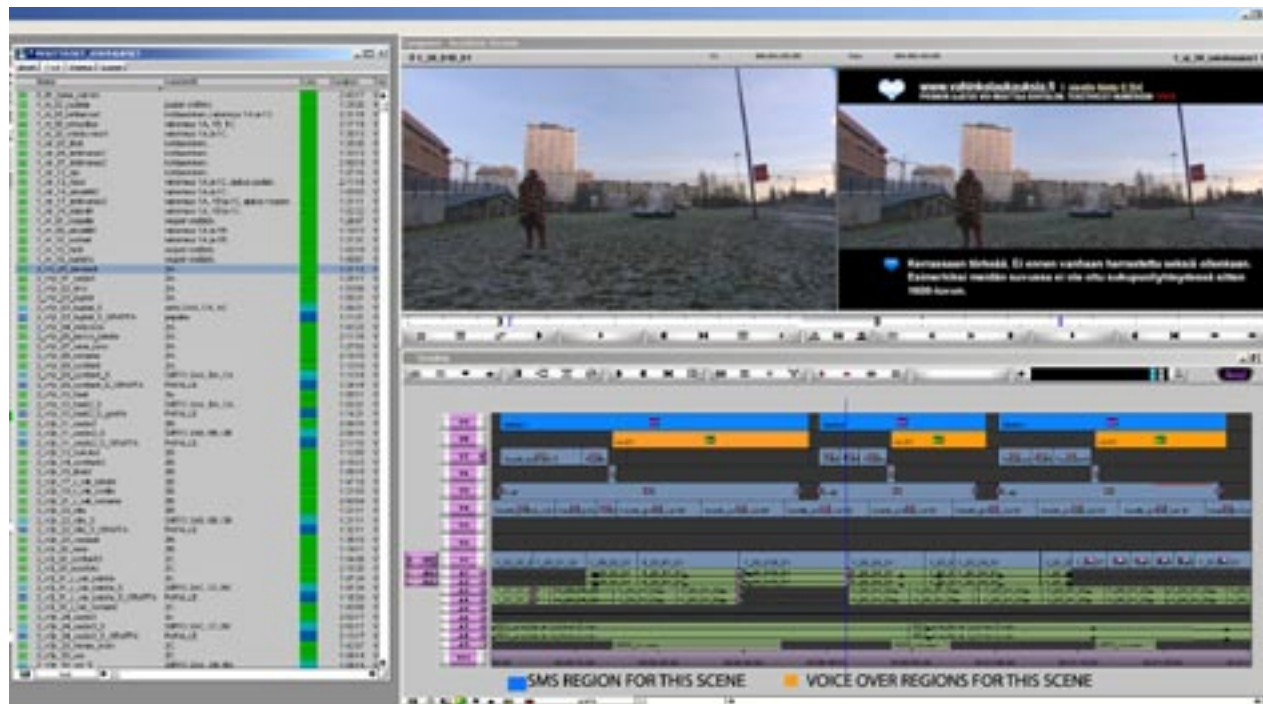
##### **Kuvakohtausten leikkaus ja metadatoitus**

Leikkauksen edetessä kirjoitimme samalla metadataa eli kuvailutietoa, jonka avulla lähetysysteemi pystyi esitystilanteessa valitsemaan oikeanlaisia kuva- ja ääniklippejä. Editissä huomattiin helposti, minkä tyyppiset leikkaukset toimivat ja mitkä eivät. Nämä havainnot kirjattiin muistiin ja kirjoitettiin myöhemmin lähetysjärjestelmän vaatimaan formaaliin muotoon.



Metadata määritti muun muassa kohtausten aikana esitettävien tekstiviestien ja henkilöiden ajatusäänen alku- ja loppupisteet. Metadatatarkentoihin kuului myös muuta tietoa ajatusäänistä kuten äänessä oleva henkilö, henkilön tunnetila ja tarinan vaihe.

Sydän kierroksella leikattiin Avidilla. Avid oli leikkaamiseen paljon parempi työkalu kuin projektia varten kehitetyt keskeneräiset NM2-työkalut. Avid ei ole kuitenkaan tarkoitettu vuorovaikutteisesti muuntuvan leikkauksen tekemiseen. Ohjaaja Mika Tuomolan ja käsikirjoittaja Leena Saarisen alkuperäinen ajatus jälkituotannosta oli, että tässä vaiheessa voitaisiin katsella ja testailla mahdollisimman monenlaisia systeemin luomia tarinoita. Meillä ei kuitenkaan ollut mitään leikkaustyökalua, joka olisi tuottanut tätä yhdistelyn säännöiltään vaihtelevaa kuvavirtaa. Joten jos halusimme kokeilla esimerkiksi erilaisia äänien tai grafiikan säätelyn tapoja, minun piti käytännössä leikata kaikki uusiksi koekatseluita varten. Tämä työ vei paljon aikaa.

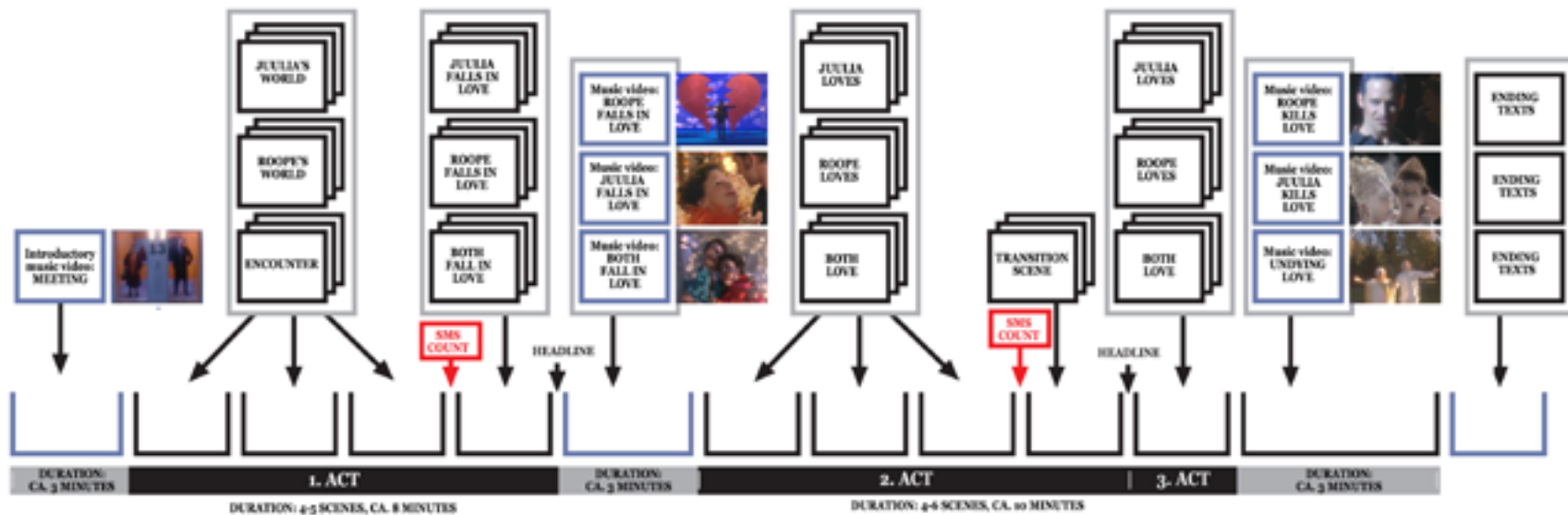


Kuva 18: Leikkaus ja metadatatarkennat tehtiin Avidissa. Tämän kuvakohtauksen aikana ruudulla näkyy tiettyinä ajankohtina kolme tekstiviestiä (siniset alueet) ja niiden perusteella soitetaan kolme avainsanayhteydeltään sopivaa Juulian repliikkiä (oranssit alueet).

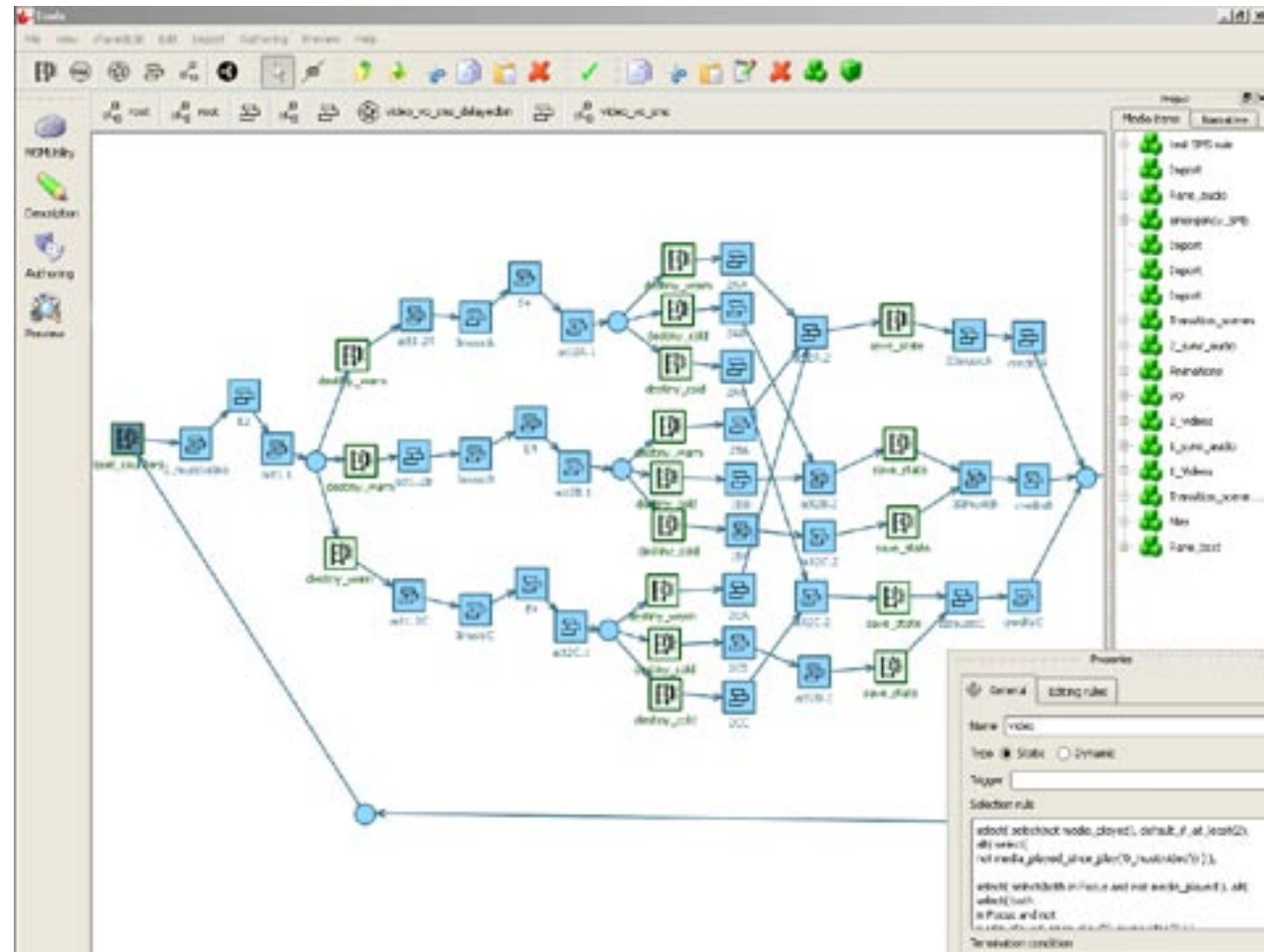




Kuva 20: Sydän kierroksella -ohjelman kohtaukset editin seinällä. Jokaisesta kohtauksesta on printattu kuva kokonaisuuden ja vaihtoehtoisten tarinalinjojen hahmottamiseksi.

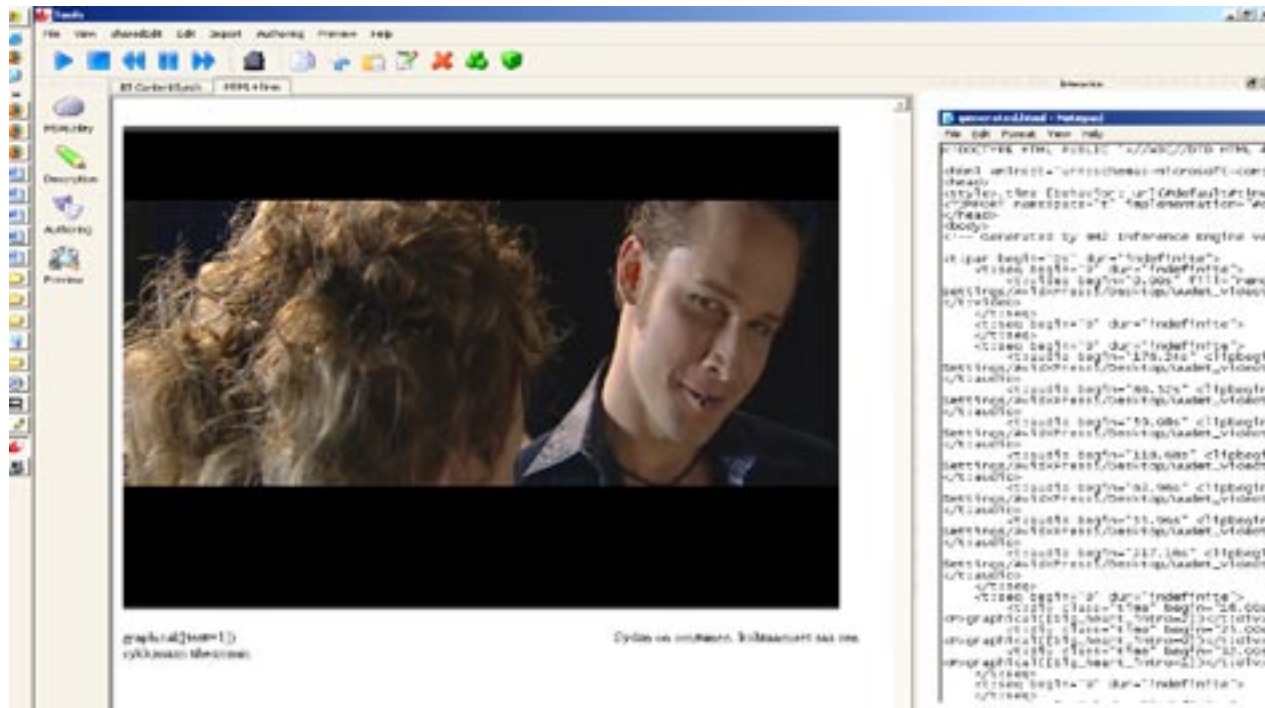


Kuva 21: Sydän kierroksella –rakennekaavio



Kuva 22: Sydän kierroksella –ohjelman rakenne vuorovaikutteista leikkausta varten kehitetyssä NM2-leikkaustyökalussa. Perusrakenne on sama kuin aikaisemmissa kuvissa. Työkalussa kohtauksiin voitiin liittää leikkaussääntöjä ja muuta metadataa.





Kuva 23: tarinoiden esikatselu NM2-työkalussa.

Kun mediaelementit (leikatut kuvakohtaukset, kohtausten synkkäänet ja ajatusäänet) oli tuotu NM2-työkaluun, saatoimme kirjoittaa ensimmäiset versiot metadatasta ja kerronnan säännöistä. Tämän jälkeen oli mahdollista katsoa, millaisia tarinoita systeemi alkoi tuottaa.

Vasta lähetyjärjestelmän ollessa kasassa syksyllä 2006 näimme kunnolla, miten ohjelma reagoi katsojien viesteihin ja mihin asioihin ohjelman moderaattoriin tuli varautua. Tässä vaiheessa teimme pieniä koe-esityksiä testiyleisölle. Huomasimme, että ohjelma ei kaikilta osin tuottanut automaattisesti toivomiamme tarinoita. Alkoi vaikuttaa selvältä, että myös tässä tuotannossa leikkaajan oli välttämätöntä olla mukana moderoimassa lähetyksiä.

## Havainnot leikkausvaiheessa

### Leikkausrytmi

Leikkauksella voi ohjata katsojan havaintoa. Tässä ohjelmassa on kuitenkin koko ajan ruudulla samaan aikaan kolme erillistä informaation tasoa: kuvat, ajatusäänet ja katsojien tekstiviestit. Katsojien kykyä vastaanottaa paljon rinnakkaista informaatiota ei kannattanut mielestäni yliarvioida.

Tekstiviestit, äänet ja kuvat eivät saisi myöskään tuntua irrallisilta ja sattumanvaraisilta suhteessa toisiinsa, vaan ohjelman tulisi olla yhtenäinen kokonaisuus. Ainakin itse yhdistän ohjelman äänet ja kuvat mielessäni kokonaisuudeksi, josta yritän löytää jonkinlaisen kerronnan logiikan. Tekstiviestit jäävät helposti kokonaisuuden ulkopuolelle. Silti katsomiskokemukseni häiriintyy, jos en ehdi lukea viestejä, sillä tunnen tällöin menettäneeni jonkin olennaisen osan ohjelmaa.

Katsojalle on luvattu vuorovaikutteisuutta, joten hän odottaa, että tekstiviesteillä on jokin rooli ohjelmassa. Tämän roolin ymmärtäminen vaatii, että katsojalla on riittävästi aikaa lukea, katsoa ja kuunnella asioita sellaisessa järjestyksessä, että hän pystyy havaitsemaan osien väliset syy-seuraussuhteet. Esimerkiksi jos katsojan tekstiviestin ajatus saa aikaiseksi Juulian ajatusäänen, tämän ymmärtääkseen katsojien pitää ensin lukea tekstiviesti ja sen luettuaan kuulla Juulian ajatus. Se miten hyvin avainsanalogiikka toimii eli miten tekstiviestit ja ajatukset sopivat toisiinsa, ei ollut minun ratkaistavissani, mutta leikkauksen olisi annettava katsojalle mahdollisuus nähdä mahdollinen yhteys.

Ohjelmaan voidaan lähettää koko ajan tekstiviestejä ja jokaisen tekstiviestin tuli saada ajatusäänivastaus. Jotta katsojat ehtisivät seurata kokonaisuutta, otin käyttöön leikkaustavan, jossa säätelin sitä, miten paljon ja milloin tekstiviestejä esitettiin ruudulla. Tämä ei kuitenkaan vielä poistanut sitä ongelmaa, että vuorovaikutusmetodi itsessään tuntui tekevän kerronnasta jankkaavaa ja tasarytmistä.

Oikeanlaisen rytmin löytäminen ohjelmaan oli hankalaa. Tein lukuisia leikkausversioita, joissa kokeilin erilaisia kuva-, ääni- ja tekstiviestirytmeyttä. Vuorovaikutuksen takia ajatusäänien ja tekstiviestien rytmi on sidottu toisiinsa. Alussa tarkoitus oli, että ohjelman kuvarytmi olisi hidas ja tekstiviestien rytmi olisi nopea, jotta mahdollisimman moni katsoja saisi viestinsä ruutuun. Tämä leikkausversio kuitenkin oli samaan aikaan tylsä ja sekava. Lopullisessa leikkausversiossa pyrin jättämään tilaa viestien lukemiselle, mutta viemään

silti tarinaa eteenpäin, jotta katsojien kiinnostus pysyisi yllä. Samalla käsikirjoittaja Leena Saarinen kirjoitti ajatusäänen käsikirjoituksen uusiksi toiveitteni mukaan, niin että ajatukset ovat pohdiskelevampia, pitempiä ja vaihtelevampia. Tämä auttoi mielestäni siinä, että ajatukset istuvat paremmin kuvaan ja katsojalle myös jää aikaa löytää yhteyksiä eri tarinaelementtien välillä. Se että miltei jokainen tekstiviesti saa äänivastauksen, tekee ohjelmasta mielestäni edelleen turhan tasarytmisen. Toisaalta tämä on ohjelman vuorovaikutuksen toimintaperiaate, jota ei voinut lähteä hämärtämään.

Nykyinen rytmi sai testikatsojilta kahdenlaista palautetta. Osa sanoo, että ohjelma tuntuu hitaalta, osa valittaa, ettei ehdi seurata kaikkea informaatiota. En usko, että leikkausrytmiä hiomalla enää pääsisimme paljoa parempaan lopputulokseen. Ongelmana on nähdäkseni se, että ruudulla on katsojalle koko ajan tarjolla monta huomiopistettä. Tämän asian muuttaminen vaatisikin jo muutosta ohjelman alkuperäiskonseptiin.

Rytmin säätely aiheutti sen, että vain osa katsojien tekstiviesteistä näkyy ohjelman aikana ruudulla. Tämän takia jouduttiin miettimään uudelleen katsojille lähetettävien paluutekstiviestien sisältöä. Paluuviestien ansiosta jokainen ohjelmaan viestin lähettänyt saa joka tapauksessa henkilökohtaisen vastauksen Roopelta tai Juulialta.

#### **Palaute käyttäjälle: vuorovaikutuksen ymmärrettävyys**

Ohjelman vuorovaikutus on kahdenlaista. Toisaalta ruudulle tulevat viestit aiheuttavat ajatusäänen kuulumisen. Tämän tulisi tuntua siltä, että henkilöt ikään kuin vastaavat katsojalle. Toisaalta viestien yhteenlaskettu vaikutus ratkaisee sen, mitä kuvakohtauksia ruudulla näkyy eli yhdessä katsojien mielipiteen Roopen ja Juulian suhteesta tulisi viedä henkilöiden kohtaloa johonkin suuntaan.

Vuorovaikutuksen ymmärtämisen kannalta on olennaista, miten tilanne alustetaan, millaisia ohjeita katsojille annetaan ja millaista osallistumista heiltä pyydetään. Lähtökohtaisesti ohjelmassa ei haluttu liikaa ohjata katsojien viestejä, vaan tekstiviestit voitiin suunnata tarinan henkilöille, ohjelman tekijöille tai muille katsojille. Käyttäjän ja tarinan henkilöiden välinen vuorovaikutus jäikin epämääräisemmäksi kuin mitä se on esimerkiksi Sankarissa. Koska viestien avainsanatunnistus oli kuitenkin oleellinen osa konseptia, aloimme miettiä, miten esimerkiksi grafiikalla voisi vahvistaa tätä tekstin ja äänen yhteyttä.

Kuva 24: Ohjelman käyttöliittymä. Alareunassa katsojan tekstiviesti ja moderaattorin valitsema kohtalovaikutus (sininen pikkusydän). Ylhäällä tekstiviestien yhteenlaskettu kohtalovaikutus (Juulian sydämen puoli punainen, Roopen sininen).

Kun katsoja lähettää ohjelmaan tekstiviestin, se saapuu ohjelman moderaattorille, joka valitsee, mitkä viestit hän lähettää eteenpäin näkymään ohjelmassa. Samalla moderaattori merkkää viestin punaiseksi, jos hän tulkitsee sen kannustavan päähenkilöiden suhdetta ja siniseksi, jos hän tulkitsee sen vastustavan suhdetta. Tämä kohtalovaikutus näkyy katsojille pienenä punaisena tai sinisenä sydämenä tekstiviestin ilmestyessä ruudulle.

Ruudun yläreunassa oleva suurempi kaksiosainen sydän näyttää koko ajan tekstiviestien yhteenlasketun kohtalonvaikutuksen. Jos esimerkiksi Juulian sydämen puoli on punainen ja Roopen sininen, Juulia alkaa rakastaa Roopea, mutta Roope ei välitä Juuliasta. Kuvakohtaukset lähtevät tarinan käännepisteissä seuraamaan tätä vaikutusta. Grafiikka tavallaan ennakoi tulevaa ja antaa myös katsojille mahdollisuuden koettaa muuttaa tilannetta toivomaansa suuntaan. Jokainen ruudulle ilmestyvä katsojan tekstiviesti muuttaa kohtalovaikutusta ja samalla viesti myös laukaisee jommankumman päähenkilön repliikin.

Kuva Heli Sorjonen, grafiikka Pontus Vepsäläinen



Viestien vaikutus henkilöiden kohtaloon päätettiinkin määrittää lopullisessa ohjelmassa sen mukaan, miten ohjelman aikana viestejä ruutuun valitseva ihminen eli moderaattori viestit tulkitsi. Myös tämä viestien ja kohtalon yhteyden esittäminen katsojalle vaati ohjelmaan lisättäviä grafiikkaelementtejä. Ohjelman ruutugrafiikka on esitetty kuvassa 24.

Vuorovaikutuksen parantamiseksi ohjelmaan lisättiin myös tekstiplansseja (kuva 25), joiden oli tarkoitus toisaalta neuvoa viestien lähettämässä ja toisaalta kertoa katsojille, mitä vaikutusta heidän viesteillään oli Roopen ja Juulian suhteeseen. Mielestäni nämä tekstiplanssit myös rytmittivät ohjelmaa mukavasti.

Tarinan käännteiden ja rakkaussuhteen kehittymisen korostamiseksi jokaista mahdollista muutosta varten kirjoitettiin myös uusia repliikkejä, jotka perustelivat katsojalle sen, miten esimerkiksi Juulian rakkaus Roopeen sammuu, mutta samaan aikaan Roope rakastuukin Juuliaan.



### Sattuma ja kerronnan hallinta

Katsojan kiinnostuksen ylläpitämiseksi hänelle on annettava jokaisella katselukerralla riittävästi informaatiota tarinan henkilöistä ja heidän suhteensa etenemisestä. Tämä vaati tarinan kohtausten ja tapahtumien luokittelua ja sääntöjä sille, millä ehdoilla mitkään tapahtumat voivat esiintyä.

Kaikki kuvakohtaukset ja äänet luokiteltiin sen mukaan missä tarinan vaiheessa (näytös) ja missä tarinavariaatiossa (molemminpuolinen tai vain toisen päähenkilön rakkaus) ne saattoivat esiintyä.

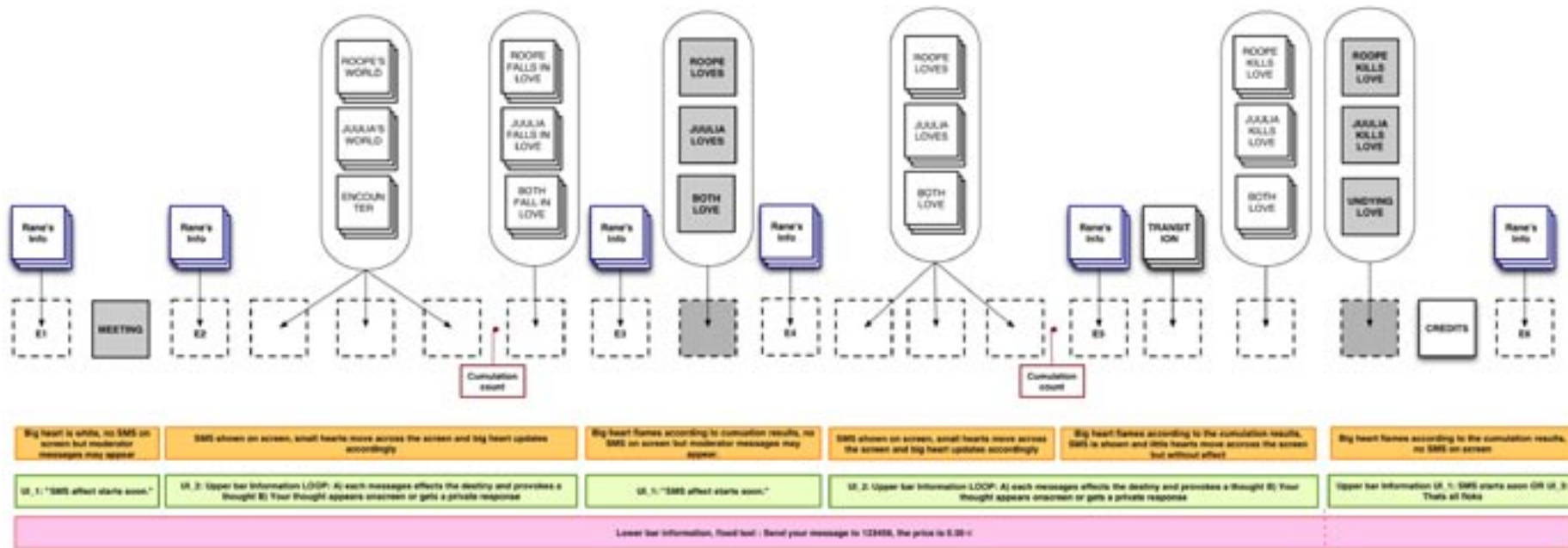
Lisäksi tarvittiin myös muutamia leikkaussääntöjä. Osa säännöistä koski yhtä tarinavariaatiota, osa illan kaikkia esitettäviä tarinoita.

- Osa kohtauksista saattoi esiintyä vain, jos joku toinen kohtaus oli jo esitetty aikaisemmin tarinassa.
- Osa kohtauksista saattoi esiintyä vain, jos jotain muuta kohtausta ei ollut esitetty tarinassa.
- Jokainen kohtaus voidaan esittää vain kerran tarinan aikana.
- Jos on mahdollista valita toinen vaihtoehto, ei näytetä kohtausta, joka on jo esitetty aikaisemmin saman illan aikana
- Toisessa näytöksessä oli näytettävä ainakin yksi kohtaus, jossa Roope ja Juulia viettävät aikaa yhdessä.

Lopulliset säännöt kirjoitettiin vasta sen jälkeen, kun olimme tehneet testejä varsinaisella lähetyssysteemillä. Halusimme nähdä, millaisiksi tarinat muotoutuivat, kun moderaattori ja katsojien viestit vaikuttivat niihin.



Kuva 25: Tekstiplanssi, jolla katsojille kerrotaan miten heidän viestinsä ovat vaikuttaneet tarinaan.



Kuva 26: Tarinan rakenne. Esittelemme aina joidenkin vaihtoehtoisten kohtausten avulla yksinäisen Juulian, yksinäisen Roopen ja heidän tapaamisensa. Näiden kohtausten aikana lähetetyt katsojien tekstiviestit määräävät sen kuka rakastuu. Rakastumisen esittävää musiikkinumeroa edeltää kohtausta, joka pohjustaa jommankumman tai molempien rakastumista. Rakastumisen jälkeen näemme 2-4 kohtausta, jotka näyttävät millaiseksi parin yhteinen elämä on muodostunut. Näiden kohtausten aikana katsojat voivat jälleen lähettää viestejään ja vaikuttaa siihen, miten tarina muuttuu ennen loppua.

### **Emootiot kuvassa ja äänessä**

Myös Roopen ja Juulian ajatusäänirepliikit vaativat tarkempaa luokittelua ja sääntöjen kirjoittamista. Ajatusääniin näin vahvasti perustuva kerronta tuntuu mielestäni helposti vieraannuttavalta. Jos tietokone yhdisteli kuvia ja ääniä ainoastaan tekstiviestien avainsanavalinnan perusteella, yhdistelmä tuntui usein käsittämättömältä. Yleensä jos kohta oli kuvattu toisen päähenkilön näkökulmasta, tuntui luontevalta käyttää tämän henkilön ajatusääniä. Oli myös tärkeää, että kuvan ja äänen näyttelijäntyo oli yhteneväinen. Jos henkilö oli kuvassa onnellinen, vihainen ajatus tuntui usein rikkovan kohtauksen. Ristiriidat kuvan ja äänen välillä voivat tietenkin olla kiinnostavia, mutta tällöin yhdistelyn tulee olla harkittua eikä sattumanvaraista. Lisäksi henkilöiden ajattelun piti kehittyä tarinan edetessä.

Lopullisissa repliikkiäänityksissä käytettiin hyväksi leikkaamiani kuvakohtauksia. Näyttelijät katsoivat repliikkeihin mahdollisesti yhdistyviä kohtauksia ja käsikirjoittaja Leena Saarinen luki heille esimerkkitekstiviestejä. Näin näyttelijät pystyivät huomioimaan kuvakohtausten tunnelman ja vuorovaikutuksen.

### **Musiikki ja äänisuunnittelu**

Suunnitelmissa oli alun perin, että musiikki ei olisi kiinni kuvakohtauksissa, vaan muuntuisi vuorovaikutteisesti tekstiviestien mukaan. Tämä ei kuitenkaan ollut tarpeen. Tarkentunut tarinan rakenne vaikutti myös siihen, että tiesin jo editissä, mihin suuntaan tarina oli kussakin kohtauksessa menossa ja saatoinkin valita musiikkiteemat tämän mukaan.

Vuorovaikutuksen takia ajatusäänet liitettiin kiinni kohtauksen synkääneen vasta esitystilanteessa. Yhteistyössä äänisuunnittelijan kanssa oli tärkeää, että tieto kohtauksiin myöhemmin liitettävistä ajatusäänistä ja niiden paikoista oli tiedossa äänisuunnittelussa. Meidän täytyi myös miettiä, miten myöhemmin yhteen liitettävien kuvakohtausten väliset äänisiirtymät olisivat aina sujuvia. Koetin jo editissä rakentaa siirtymät niin, että ääni liittäisi kohtaukset yhteen, mutta esimerkiksi eri musiikkiteemat eivät menisi siirtymissä ikävästi päällekkäin.



Kuva 27: Ohjaaja Mika Tuomola ja näyttelijät Kristiina Elstelä ja Lorenz Backman äänitysstudiossa.



Kuva 28: Kuva studiolaravastuksesta. Pyrimme luomaan tv-studioon rennon baarityyppisen tilan, jossa olisi mukava esiintyä. Kuva Markku Nousiainen.



Kuva 29: Normaalien tv-tekniikoiden lisäksi tarkkaamossa oli tietokone, jolta ajettiin Sankarin peliklipit. Petri Kola ohjasi tv-ohjelmaa, minä valitsin peliklipit pelaajan puhetta kuunnellen. Kuva Markku Nousiainen.

## 5. OHJELMIEN KÄYTTÖKOKEMUKSET

### 5.1. SANKARI-PILOTIN KÄYTTÖKOKEMUKSET

Sankarin pilottia kuvatessamme testasimme kahta erilaista ohjelmaideaa. Ensimmäisenä päivänä käytettiin puhelinta ja pelaajat soittivat ohjelman juontajalle ”suorassa lähetyksessä”. Toisena päivänä studioyleisö ja pelaajat olivat paikalla studiossa ohjelman nauhoituksissa. Nauhoitimme Sankarin pilotit pelaajien kanssa pitkinä ja koostimme nauhoista pilottiohjelmat. Kuvausten jälkeen kerättiin käyttäjäpalautetta.

Halusimme testata miten pilotti toimi pelaajien ja muun yleisön kannalta ja miten leikkaaja pystyi toimimaan kuvaustilanteessa. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun arvioimme Sankaria suuremman Medialaboratorion ulkopuolisen ryhmän kanssa. Tulokset olivat meille tärkeitä, kun pohdimme miten Sankarista voisi kehittää pidemmän tv-sarjan.

Osa katsojista voi osallistua ohjelmaan, mutta suurin osa yleisöstä vain katsoo muiden esityksiä. Meillä on siis kaksi erilaista kohderyhmää. Pelaajat olivat 20-35-vuotiaita, sanavalmiita ja nauttivat esiintymisestä. Myös laajemman yleisön tuli nauttia ohjelman seuraamisesta.

#### 5.1.1. LEIKKAAJAN KÄYTTÖKOKEMUKSET

Sankarissa pyritään tuomaan esille ihmisten persoonallista esiintymistä ja yllättäviä valintoja sekä kannustetaan suhtautumaan asioihin huumorilla. Pelaaja jolle käy tarinassa huonosti ei ole yleisön kannalta välttämättä huono, vaan hänen esityksensä voi olla todella viihdyttävä. Toisaalta jotkut pelaajat lähtevät vauhtiin, kun suhtautuminen on suopeaa ja heidän Eliaksensa saa positiivista palautetta. Meillä ei ollut selkeää ennalta mietittyä logiikkaa sille, kuka pärjää tarinan maailmassa. Jos pelaaja lähtee mukaan leikkiin ja yllättää tekijät ja katsojat, siitä tulee palkita.



Peli studioyleisön kanssa tuntui mielestäni toimivan paremmin kuin puhelinpeli. Studiopelissä yleisö ja juontaja Zarkus Poussa loivat hyvän tunnelman. Yleisön nauru auttoi pelaajia vauhtiin. Studiopelin voi myös toteuttaa niin, että tv-ohjelman ei tarvitse olla suora lähetys, mikä tekee tilanteesta rennomman kaikkien kannalta. Ohjelma ei saa olla liian hidas. Silti pelaajien puheelle pitää antaa riittävästi tilaa. Treenattuani jonkin aikaa olin valmis leikkaamaan kuvia tiukemmassa tahdissa kuin mitä alunperin oletin. Nykyinen rytmi voisikin olla ehkä hiukan nopeampi.

Pelitalanteessa on tärkeää päästä puhujan rytmiin. Uusien kysymysten osuminen pelaajan ajatusten väliin ja kuuntelukuvien osuminen ajatuksen keskelle oli tärkeää ja välillä vaikeaa. Studioyleisö innosti puhujia esiintymään niin voimakkaasti, että välillä pelaajat eivät tahtoneet antaa vastapuolelle puheenvuoroa. Ohjelman puhelinversiossa kuvaa luettiin rauhallisemmin.

Joissakin tilanteessa kuvaklipit on rakennettu niin, että jatkuvuusleikkauksen toteuttamiseksi minun piti odottaa kuvan vaihtumista toiseen. Jotkin kuvaklipit on taas rakennettu niin, että palaute pelaajalle ei ole heti klipin alussa, vaan sitä alustetaan muilla kuvilla. Esimerkiksi ennen Lauran tai Andersin sisääntuloja näytetään Eliaksen katseen kääntyminen ovelle. Nämä kuvaklipit ovat usein peliä häiritseviä. Jos leikkaan seuraten pelaajaa ja unohdan rakenteen rajoitukset, siitä seuraa välillä turhia hyppyleikkauksia ja jatkuvuusongelmia. Jos taas huomioin rakenteen rajoitukset, siitä seuraa tarpeetonta hitautta pelaajan puheen seuraamisessa.

Kokemukseni mukaan hitaus häiritsi pelaajia enemmän kuin jatkuvuusongelmat. Ohjelman katsojat varmaankin huomaavat myös jatkuvuusongelmat, joten niistä olisi päästävä eroon. Huonot leikkaukset voi korjata lopullista tv-ohjelmaa koostettaessa, jolloin peliä voi muutenkin hiukan tiivistää. Pilotissa tein näin. Toinen ratkaisu olisi pieni rakenteen lisäkehitys: kuvaklipit voisi jakaa osin pienempiin osiin ja pelaajalle annettavan palautteen olisi oltava aina heti klippien alussa.

### **5.1.2. KÄYTTÄJÄ- JA KATSOJAPALAUTE**

Pilotin pelaajille ja 15 hengen studioyleisölle esitetyillä lomakekysymyksillä selvitimme, miten tarina ja vuorovaikutus toimivat ja mitkä asiat jäivät epäselviksi. Pyysimme kahdeksastatoista pelaajasta kahdeksan myös haastatteluun, jossa katsoimme yhdessä pelin läpi ja keskustelimme pelaamisesta.



Pelaajat ymmärsivät hyvin, miten tilanteessa tuli käyttäytyä ja he pitivät kokemusta hauskana. Yleisöstä muutama ei ollut varma, oliko puheella vaikutusta pelin etenemiseen tai mikä pelin toimintalogiikka oli. Suurin osa katsojista kuitenkin koki, että henkilöt ja tarina reagoivat pelaajien puheeseen hyvin ja esitysten katsominen oli viihdyttävää.

### **Vuorovaikutus ja pelaajien toimintamahdollisuudet**

Pelaajien toimintamahdollisuudet selitettiin ohjelmassa lyhyellä tarinan esittelyvideolla ja juontajan puheella. Lisäksi ennen studio-ohjelmaa harjoittelimme pelaajien kanssa pelaamista varsinaisesta ohjelmasta pois karsittujen pelikohtausten materiaalilla. Tämä tuntui hyvältä tavalta tuoda pelaajat tilanteeseen. Suurin osa pelaajista tunsivat vaikuttavansa tarinan etenemiseen. Tosin vaikutus saattoi olla välillä yllättävä tai jopa epälooginen, mutta sekin koettiin positiiviseksi. Muutama henkilö kommentoi sitä, että tarinan henkilöt eivät vastanneet heidän suoriin kysymyksiinsä ja että muutamat repliikit toistuivat ohjelman aikana useamman kerran.

Monet pelaajat mainitsivat, että olisivat toivoneet tietävänsä, kuinka pitkiä puheenvuoroja heiltä odotettiin. Tällä hetkellä mikään ei vihjaa pelaajalle etukäteen, milloin on aika lopettaa puhuminen. Lauraan ja Andersin kuvaan siirtyminen ja grafiikan muutos hiukan ennen heidän repliikkiään voisi joissain tapauksissa toimia varoituksena.

Monet pelaajat puhuivat Lauran ja Andersin lauseiden väliin, vaikka grafiikalla tätä oli yritetty kieltää. Toiset tekivät näin yllättävän sujuvasti rikkomatta illuusiota keskustelusta. Toiset taas puhuivat päälle ja keskustelun rytmi hajosi.

Ajatusäänen käyttö Lauran ja Andersin sisääntuloissa oli osalle pelaajista vaikea kohta. Osa esitti tässä kohtaa Eliaksen sisäisiä tunteja, osa puhui vieressä seisovalle, osa ajatteli, että tarkoitus oli toimia kertojäänenä. Äänen muutoksesta Eliaksen ajatteluksi voisi vihjata grafiikalla. Eräs pelaaja mainitsi, että jos ajatusäänen käyttö olisi kerrottu selkeämmin, hän olisi uskaltanut puhua vapaammin tässä kohdassa. Jos pelaajat olivat hiljaa, leikkaus tuntui liian hitaalta näissä kohdissa, joissa oli jätetty tilaa Eliaksen ajatusäänelle.



Kuva 31: Jean-Claude pelaamassa. Kuva Markku Nousiainen.

### **Käyttäjäpalautetta**

#### **Mikä ohjelma mielestäsi on? Miten kertoisit siitä kaverille?**

- ‘stand up – karaoke – saippuaoppera’
- ‘Tv-ohjelma, jossa tavalliset ihmiset voi vaikuttaa tarinan sankarin vaiheisiin.’
- ‘hupiohjelma’
- ‘iloinen karaoke, jossa ainakin yleisö viihtyy’
- ‘sosiaalinen roolipeli, jossa pääsee toisen ihmisen housuihin’

#### **Miltä puhuminen tuntui? Mikä oli hauskaa? Mikä vaikeaa?**

- ‘Kivaa, suht. luontevaa. Hauskaa on reagointi yllätyksiin – tämä tosin myös varsin vaikeaa’
- ‘Hauskaa, kunhan alkuun pääsi. Kaikki omat jutut ei aina toiminut, mutta silti oli hauskaa!’
- ‘puhuminen oli ok, varsinkin kun hahmojen repliikeissä oli jotain mihin tarttua, tai jotain yllättävää. Nonsensemmät kommentit tuntuivat vaikeilta.’





Kuva 32: Riikka seuraa tarkkaan Eliaksen, Andersin ja Lauran ilmeitä ja eleitä. Kuvakaappauksia ohjelmasta. Kuvaus Toke Lahti.

### **Palaute pelaajalle**

Monet pelaajista sanoivat puhumisen olleen helppoa, kun he olivat päässeet käyntiin. Pelin sujumiseen vaikuttavia tekijöitä olivat oikea-aikaiset ja loogisilta tuntuvat Lauran ja Andersin vastaukset tai kuuntelukuvat. Positiivinen palaute, hymyt ja konkreettiset uutta puhetta tuottavat kysymykset toimivat. Myös oikein ajoitettu negatiivinen palaute toimi.

Lauran ja Andersin repliikkejä löytyy pitempiä ja johdattelevampia sekä lyhyitä ja yleispäteviä. Yleissääntönä voisi sanoa, että kun soittaja oli löytänyt hyvän ja konkreettisen puheenaiheen, lyhyet repliikit toimivat. Jos pelaaja ei sano mitään konkreettista, Lauran ja Andersin täytyy johdatella tilannetta enemmän. Kuuntelijoiden reaktiokuvilla pelaajalle ja katsojille voi antaa uutta informaatioita ilman, että pelaajan puheaika katkeaa liian pieniksi osiksi. Kuuntelukuvat voi leikata mielellään lähelle pelaajan puheen alkua.

Pelaajien välillä näkyy selkeästi eroja siinä, miten he lähtivät seuraamaan Eliasta. Eliaksen liikkeitä, ilmeitä ja puheen rytmiä voi käyttää hyväksi ja osa pelaajista pyrki tähän tietoisesti. Jotkut sanoivat etsineensä Eliaksen kuvasta vinkkiä puheelle silloin, kun puhe ei muuten luistanut. Eliasta tarkkaan katsoneet nappasivat vinkkiä myös Lauran ja Andersin ilmeistä helposti.

### **Rytmi**

Pelaajat pitivät pääasiassa pelin rytmiä ja sen vaihteluita sopivina. Muutama pelaaja kommentoi, että joskus he olisivat halunneet puhua pitempään ja joskus puheelle oli liikaa tilaa. Puheen keskeytykset eli Lauran ja Andersin puhuminen pelaajan päälle olivat ongelma. Toiset hämääntyivät keskeytyksistä niin, että se on nähtävissä lopputuloksessa. Eräs pelaaja kuitenkin mainitsi pitäneensä keskeytyksiä hyvänä asiana.

Joillain pelikerroilla pelin rytmi oli hidas ja tämä tuntui pelaajista raskaalta. Jos pelaajan puheenvuorot ovat pitkiä ja saatu palaute epämääräistä, koko tilanne jää junnaamaan paikoilleen. Tässä tapauksessa leikkaajalla on vastuu viedä tilannetta eteenpäin. Toisaalta joskus hidas rytmi pakotti pelaajat keksimään uusia ideoita, joita oli hauska kuunnella.

Rytmin nopeuttaminen loppua kohden tuntui usein luontevalta. Muutamat pelaajat mainitsivat, että rytmin vaihtelu toi pelaamiseen lisää kiinnostavuutta. Monet pelaajat olisivat halunneet puhua pitempään. Pelitilanteessa ajantaju hävisi. Pituus on varmaankin paras määritellä katsojien tunnelman mukaan. Suurin osa katsojista piti pelin pituutta sopivana. Hyviä esiintyjiä olisi kuunneltu pitempäänkin.

### Tarina ja henkilöt

Pelaajat ymmärsivät pelin alkuasetelman ja Eliaksen pyrkimykset. Monet sanoivat Eliaksen tukalan tilanteen olleen jollain tavalla tuttu. He pystyivät asettautumaan Eliaksen tilanteeseen. Elias tarvitsi pelaajan apua saadakseen Lauran ihastumaan ja tv-tuottaja Andersin antamaan hänelle tv-ohjelman. Tv-ohjelmaidean keksiminen oli monille heidän sanojensa mukaan vaikea aihe, mutta puhetta syntyi silti.

Omat valintani pelitilanteessa määrittivät pelaajan kohtalon lisäksi sen, millaisia henkilöitä Laurasta ja Andersista kehittyi. Jos en pysynyt pelaajan tahdissa, Laura ja Anders eivät tuntuneet aidosti kuuntelevan pelaajaa. Liian negatiivinen palaute tuntui epäreilulta, ja liian positiivinen palaute teki henkilöistä typeriä.

Lauran ja Andersin luonne ja suhde Eliakseen tuntui pelaajista selittävän monia leikkausjärjestelmän rajallisuudesta johtuvia seikkoja, kuten henkilöiden kuuntelemattomuuden, keskeytykset ja asian ohi puhumisen. Tarinan henkilöt toimivat tässä mielessä erittäin hyvin. Pelaajat eivät miettineet pelin rajoja, vaan sanoivat ajatelleensa puhuvansa tarinan henkilöille. Toisaalta pelitilanne varmaankin painosti pelaajia toimimaan sääntöjen mukaan. Ainoastaan muutama pelaajista testasi pelin rajoja esimerkiksi esittämällä kysymyksiä henkilöille.

Halusin selvittää, mitkä kohdat olivat pelaajien mielestä tarinan käänteitä, milloin he huomasivat pelin lähtevän johonkin tiettyyn suuntaan. Pelaajien huomiot suuntien valinnasta osuivat välillä yksiin sen kanssa, milloin tein itse päätöksen siitä, mitä tarinan loppua kohden lähdin johdattamaan peliä. Monesti pelaajat kuitenkin uskoivat melkein loppuun asti kaiken olevan mahdollista. Välillä he puolestaan päättivät itse hylätä jonkin mahdollisuuden, jonka annoin heille. Tämä toi peliin



Kuva 33: Elias

### Mitä ajattelet päähenkilöistä Eliaksesta? Millainen hän on?

#### Mihin pyrkii?

- ‘ujo, mutta halukas menestymään’
- ‘hellyttävä koheltaja joka pyrkii muuttamaan elämänsä yhdellä tempauksella (jokaisen unelma)’
- ‘sympaattinen nyhverö johon voi samaistua’
- ‘saamaton, pyrkii tylsiin päämääriin’
- ‘Elias tuntuu keinottelijalta’
- ‘vähän ahdistunut luuseri, päähenkilö voisi olla vähemmän kiltti’
- ‘söpö kun oli niin onnettoman oloinen’



minun kannaltani mukavaa vaihtelua. Kumpikaan osapuoli ei nähnyt liian selvästi, mitä seuraavaksi oli tapahtumassa.

Suurin osa pelaajista ei kyseenalaistanut pelin kulkua, vaan koki saaneensa oikeudenmukaista kohtelua. Osa tunsu päässeensä liian helpolla. Oikeudenmukaisuuden tunteeseen vaikutti paitsi Eliaksen tarinan loppuratkaisu, myös se miten pitkään pelissä joutui puhumaan ja miten paljon autoin pelaajia tuomalla peliin puheenaiheita. Tärkeintä oli, että pelaajan saama palaute teki pelikokemuksesta hauskan.



Kuva 34: Paavo joutui pesemään vessoja.

## 5.2. SYDÄN KIERROKSELLA –OHJELMAN KÄYTTÖKOKEMUKSET

Ennen varsinaisia tv-lähetyksiä järjestimme Lume-keskuksen elokuvateatterissa pienen käyttäjätestin, johon osallistui 11 henkilöä. Näytimme yleisölle kaksi tarinaa. Testin tarkoituksena oli tehdä huomioita tarinoiden puutteista ja löytää kerronnallisia sääntöjä ja katsojien ohjeistusta, jotka parantaisivat katsomiskokemusta. Samalla harjoittelimme ohjelman moderointia.

Testin perusteella ihmiset pitivät ohjelmaa suhteellisen mielenkiintoisena, mutta kritisoivat monia asioita: käyttöohjeita, käyttöliittymägrafiikkaa sekä sitä, että tekstiviestit tulivat ruudulle viiveellä ja niitä tuli liian vähän. He eivät myöskään saaneet riittävästi palautetta siitä, että heidän viestinsä vaikuttivat ohjelman kulkuun. Tekstiviestien yhteys sekä ajatusääniin että tarinaan jäi epäselväksi. Tulosten perusteella muutimme ohjelman grafiikan luettavuutta ja toimintaohjeiden sisältöä.

Osa katsojista koki myös alustuksen ja koko tarinan hämäräksi. Tähän oli kuitenkin testien myöhästymisen takia mahdoton enää reagoida muuttamalla kuvakohtausten leikkausta. Omalta kannaltani oleellisin huomio oli se, että moderaattorin oli todella vaikea ohjata annetuilla työkaluilla tarinan kulkua. Ohjaukselle kuitenkin löytyi selkeä tarve. Näytimme koyleisölle kaksi tarinaa. Viestit ohjasivat sattumalta tarinaa niin, että Juulia rakastui alussa molemmissa tarinoissa. Tämä tarkoitti, että sama Juulian musiikkiesitys nähtiin molemmilla kierroksilla. Katsojat kokivat peräkkäisten tarinoiden samankaltaisuuden todella ärsyttäväksi. Päätimme, että moderaattorin tulisi valita viestejä niin, että katsojia häiritsevä toisto vältettäisiin.

Moderaattorina valitsin yksittäiset viestit ja niiden kohtalovaikutuksen. Viestin eteenpäin lähettämisen ja sen ruudulle ilmestymisen välillä oli kuitenkin vaihteleva viive, enkä siis oikeastaan voinut päättää kummalle päähenkilölle rakastumista lisäävä tai vähentävä kohtalovaikutus lopulta meni. Tämä oli mielestäni suuri suunnitteluvirhe, joka teki moderoinnista tarpeettoman työlästä ja huononsi katsojakokemusta. Jos katsoja lähetti esimerkiksi viestin ”Toivon, että Juulia jättää Roopen ja ottaa tilalle Remun!” ja minä merkitsin tämän siniseksi, viesti saattoikin viiveen takia kylmettää Juulian sijaan Roopen sydäntä ja Juulia jatkoi yhtä rakastuneena kuin ennenkin. Koska ohjelman toimintalogiikka oli muutenkin monimutkainen, kaikki tällaiset epäloogisuudet huononsivat mahdollisuuksia todistaa katsojalle, että hänen viestillään oli vaikutusta.



Kuva 35: Lähetyksen aikana moderoin ohjelmaa eli valitsin ruutuun menevät katsojien tekstiviestit ja yritin ohjata juonta mahdollisuuksien mukaan. Juonen käännteistä keskusteltiin yhdessä ohjaaja Mika Tuomolan kanssa ennen lähetyksiä ja niiden aikana. Käsikirjoittaja Leena Saarinen kirjoitti ruudulla näkyvät moderaattori ”Ranen” tekstiviestit, joiden tarkoitus oli kommentoida lähetystä ja antaa katsojille lisäohjeita lähetyksen aikana. Kuvat Leena Saarinen.



Ongelma huomioitiin kuitenkin vasta niin myöhään, että lähetystekniikkaan ei enää saatu tehtyä haluttuja muutoksia. Lähetytsjärjestelmään lisättiin ruutu, joka ilmoitti moderoijalle pari sekuntia etukäteen seuraavan kuvatiedoston nimen. Tällöin minun oli moderoidessani mahdollista yrittää ajastaa tekstiviestit ruudulle niin, että ne aiheuttaisivat oikean henkilön reaktion. Ratkaisu ei ollut erityisen toimiva, mutta se oli ainoa mihin lähetytsjärjestelmä taipui.



Kuva 36: Moderaattorityökalu lähetykseen menevien tekstiviestien valitsemiseen ja viestien kohtalovaikutuksen merkitsemiseen

### 5.2.1. LEIKKAAJAN KÄYTTÖKOKEMUKSET

Joka ilta ennen suoria tv-lähetyksiä esitettiin Ylen markkinoinnin tuottama muutaman minuutin video, jossa selitetään ohjelman toimintaa. Myös Ylen tv-kuuluttajat neuvoivat katsojia osallistumisessa. Lähetyksen aikana moderoi ohjelmaa eli valitsin ruutuun menevät katsojien tekstiviestit ja yritin ohjata tarinan kulkua mahdollisuuksien mukaan.

Lähetysjärjestelmällä oli muisti ja se pyrki valitsemaan lähetykseen aina uusia ajatusääniä ja kuvakohtauksia. Muistin kanssa oli kuitenkin ongelmia ja järjestelmä toisti usein samoja klippejä. Koska lopullinen ohjelmakoodi on monimutkainen ja ohjelmaa hioessamme kirjoitimme monia osittain ristiriitaisiakin kerronnallisia sääntöjä, en tiedä mistä toisto johtui. Ohjelmointitaidottomuuteni oli ongelma, sillä en voinut itse kirjoittaa koodia tai ymmärtää oliko säännöt kirjoitettu niin kuin piti.

Yksittäisten kuvakohtausten ohella samanlaisten tarinan käänteiden toistuminen oli todettu testeissä ongelmaksi. Katsojat toivoivat näkevänsä vaihtelevia tarinoita. Jos he olivat esimerkiksi juuri nähneet onnettomasti rakastuneen Juulian, he toivoivat sen jälkeen koston Roopelle. Tämä oli hyvä reaktio, mutta ohjelma ei valitettavasti aina vastannut toiveeseen. Moderoijan suurimmaksi haasteeksi tuli yrittää ohjata tarinaa eri suuntiin katsojien mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Tätä tarkoitusta varten kehittäisin ehdottomasti moderointityökalusta ja koko lähetysjärjestelmästä tulevaisuudessa erilaisen ja helpommin ohjattavan.

Osa esitetyistä tarinoista oli mielestäni mielenkiintoisia. Osa puolestaan jäi liian viitteellisiksi. Itse pidin usein tarinan alkupuolesta ja siitä, että näin jommankumman henkilöistä alkavan pikkuhiljaa kiinnostua toisesta. Loppupuolella osa tarinoista alkoi hämärtyä. Tarinan alkupuolen herättämiä odotuksia ei siis aina oikein saatu täytettyä.

### Lähetysajat, YLE TV1

27.12. 2006 klo 22.45 Sydän kierroksella –demo

27.12. 2006 klo 23.00 – 1 tarinaversio

29.12. 2006 klo 22.40 – 2 tarinaversiota

3.1. 2007 klo 22.40 – 3 tarinaversiota

5.1. 2007 klo 23.15 – 6 tarinaversiota

Lähetä tekstiviestisi numeroon 17239

Laita viestin alkuun kirjain S ja välilyönti.

Viestin hinta on 0,95 €



Kuva 36: Kuvakaappauksia Sydän kierroksella -ohjelmasta.

Katsojien viestit olivat hauskoja. Viesteistä arviolta noin 97 prosenttia oli ohjelmaa käsitteleviä.

Käsikirjoittaja Leena Saarinen luokitteli viestit viiteen ryhmään:

- tarinan henkilöitä ja heidän toimintaansa kommentoivat viestit
- neuvot tarinan henkilöille
- yleiset ajatukset ohjelman teemoista ja rakkaudesta
- katsojien keksimät juonet ja tarinan tapahtumat
- ohjelmaa ja formaattia kommentoivat viestit

Katsojat osasivat käyttää päähenkilöiden nimiä. Muista henkilöistä erityisesti Remu ja Juulian kissa Pörhö mainittiin nimeltä. Mielestäni olisi ollut hyvä, jos olisimme osanneet ennakoida tämän ja olisimme voineet tavalla tai toisella tarjota esimerkiksi lisää Remua ruutuun, kun hänestä puhuttiin tekstiviesteissä. Tällä tavalla olisimme voineet vahvistaa vuorovaikutteisuuden vaikutelmaa.

Katsojien viestejä oli hauska lukea ja laittaa ruutuun. Katsojien osallistuminen oli varsinkin myöhemmissä ohjelmissa mielestäni todella ilahduttavaa ja tekstiviestien sisällöstä huomasi, että ohjelman teemat ja henkilöt herättivät katsojissa ajatuksia ja mielipiteitä.

Samalla moderointi oli turhauttavaa, sillä olisin lähetyksen aikana mielelläni palkinnut katsojia osallistumisesta ja vastannut viesteihin Sankarissa tottumallani tavalla eli valitsemalla ruutuun katsojien viesteihin tarkemmin reagoivia tapahtumia ja henkilöiden toimintaa. NM2-lähetysjärjestelmää ei kuitenkaan ollut suunniteltu sen tyyppiseksi, että olisin voinut valita kohtauksia lähetystilanteessa. Tietokone latoi omalla logiikallaan ruutuun metadataltaan ja pituuksiltaan sopivia klippejä. Vaikka pystyinkin moderaattorina hiukan ohjailemaan tarinoita, lopulliset valinnat olivat harvoin aivan sitä mihin pyrin. Koska tietokoneelta jää aina suurin osa sisältöasioista ymmärtämättä ja ohjelma vaati kuitenkin pyöriäkseen monen ihmisen paikalla olon, lähetysjärjestelmä ei ollut mielestäni hyvä.



### 5.2.2. KÄYTTÄJÄ- JA KATSOJAPALAUTE

Osana NM2-projektin arviointiprosessia kerättiin myös Sydän kierroksella -ohjelman käyttäjäpalautetta (Pals ja Esmeijer 2007). Netissä olleeseen kyselylomakkeeseen vastasi 34 katsojaa. Lisäksi Medialaboratoriossa järjestettiin pieni ryhmähaastattelu lähetysten jälkeen. Kyselyn perusteella Sydän kierroksella -ohjelma saavutti tavoitteensa siinä, että ohjelmaan olivat lähettäneet tekstiviestejä myös monet vanhemmat katsojat, joilla ei ollut aikaisempaa kokemusta television chat-ohjelmista.

Kaikki kyselyyn vastanneet olivat katsoneet enemmän kuin yhden tarinan. Suurin osa oli katsonut 3-6 tarinaa. Syyksi monen tarinan katsomiselle mainittiin, että ohjelma oli kiinnostava tai koukuttava. Kuitenkin osa katsojista piti ohjelmaa tylsänä ja vaikeana ja monet mainitsivat, että kohtaukset, repliikit ja juonenkäänteet toistuivat liikaa.

Kaiken kaikkiaan ohjelma jakoi mielipiteet. Pieni enemmistö (57%) piti sitä viihdyttävänä tai erittäin viihdyttävänä. Yli 43% katsojista oli sitä mieltä, että ohjelma oli vain vähän tai ei ollenkaan viihdyttävä. Ohjelmaan viestejä lähettäneet katsojat pitivät siitä enemmän kuin ne, jotka eivät lähettäneet viestejä.

#### Rytmi

Noin 60% vastanneista oli sitä mieltä, että ohjelma eteni sopivalla tahdilla ja pysyi kiinnostavana. Noin 20% vastanneita piti ohjelmaa rytmiltään liian nopeana ja 20% liian hitaana. Suurin osa (60%) vastanneista piti ohjelman kestoa juuri sopivana.

#### Katsojien kommentteja

'Dialogi oli mielestäni todella ihanan filosofinen. Tapa puhua rakkaudesta oli koskettava ja välillä suloisen katkeraa. Ohjelma laittoi miettimään onko oman sydämen väri sittenkin se sininen, ja kuinka sen saisi punaiseksi. Näyttelijävalinnat osuivat kohdalleen, varsinkin Elstelä loisti roolissaan! Kiitos, lisää tällaista jatkossakin, idea on loistava!'

'Näyttelijävalinnat olivat todella onnistuneet. Varsinkin Juulia eli Kristiina Elstelä on aivan omaa luokkaansa. => Ja pörhö-kissa on ihana!'

Kirjoitan tämän palautteen oikeastaan siksi, että olin niin turhautunut ja raivoissani, kun en saanut tekstiviestiäni lävitse ja yritin varmaan sata kertaa ohjelman kuluessa. Ruutuun ilmaantui viesti toisensa perään: "Tarvitsemme viestejänne..." Ikään kuin niitä ei olisi tullut tarpeeksi. Tarkistin puhelinnumeroa uudelleen ja uudelleen. Tarkistin S:n ja lopulta laitoin myös sitaattimerkit viestini ympärille. Mikään ei auttanut. Aina puhelimeen tuli vain "Viestiä ei voitu toimittaa perille. Yrittäkää myöhemmin uudelleen." "Rami" ei kertonut onko tällainen ongelma olemassa - että vastaanotto täynnä. Vai onko tämä jotenkin puhelinkohtainen asia? Viestini olisi muuten ollut: Juulia, Roope on sinulle aivan liian lälly, vaikka siihen tulikin jo vähän särmää. Remussa ja sinussa on samaa potkua ja elämänotetta.'

'Ohjelman toimintaperiaate selveni useamman katsomiskerran jälkeen. Juonen seuraamisen sijaan tyydytystä toi tarinan osasten uudelleenjärjestelyn seuraaminen. Leikinomaisuus korostui.' >>

>> 'Kaikki peruselementit toimivasta interaktiosta puuttuivat - eli mitä teen, miten teen ja miten se vaikuttaa. Periaatteessahan näiden pitäisi olla ohjelman ydin, mutta niiden ohjeistus ja esittäminen eivät toimi ollenkaan. Lisäksi visuaalinen ilme ja kuvaus on suttuisen näköistä - amatöörimäistä tasoa. Henkilöhahmotkin ovat uskomattoman kliseisiä, joihin ei koe mitään kontaktia - yhteyttä. Onkohan tämä suunnattu vain tekijöille itselleen?'

'Roolihahmot olivat sen verran erikoisia, ettei niihin oikein voinut samastua. Muutenkin mielessä oli koko ajan, että "tv-peliähän" tämä vain on.'

'Tuli liikaa toistoa ja aineisto ikään kuin kutistui loppua kohden sen sijaan että se olisi huipentunut'

'Hyvä idea! Vielä osuvammin voisivat viestit ja tarinat kohdata.'

### **Katsojien kommentteja tarinasta**

- "Mikä tarina?"
- "Ei ollut varsinaista tarinaa, vain vihjeitä siitä mitä oli tapahtumassa"
- "Minusta tuntui, että jotain jäi puuttumaan kohtausten välistä"
- "Heillä ei ollut mitään syytä rakastua, se vain tapahtui"
- "En havainnut todellista alkua, keskikohtaa tai loppua"
- "Kertojan tekstirivit vihjasivat, että tarinalla on ratkaisu, mutta ratkaisua ei tullut"

### **Tarina ja henkilöt**

Suurin osa vastanneista (50%) ei samastunut kumpaakaan tarinan päähenkilöistä. 30% samastui Juuliaan, 3% Roopeen ja 17% molempiin.

Kaksi kolmasosaa vastanneista ei välittänyt paljoakaan Juulian ja Roopen suhteesta, loppuja suhde ei kiinnostanut yhtään. Ryhmähaastattelun perusteella ongelma oli se, etteivät katsojat havainneet ohjelmassa todellista tarinaa tai tarinassa ei ollut heidän mielestään järkeä. Osan mielestä tarinasta puuttui osia. Koska katsojat eivät havainneet todellista tarinaa, myöskään tarinan mahdollinen loppu ja päähenkilöiden kohtalo ei tuntunut kiinnostavan heitä.

Onko perinteisen tarinan puuttuminen sitten ongelma, jos suurin osa katsojista pitää kuitenkin ohjelmaa viihdyttävänä? Itsenäentämän ongelmanasiksi, että ohjelman vuorovaikutusmahdollisuus antaa katsojille lupauksen, että heidän viestinsä vaikuttavat ohjelmaan ja myös tarinan henkilöiden kohtaloon. Jos vaikutusta ei voi ymmärtää, tämä lupaus jää lunastamatta.

### **Vuorovaikutus**

Kun vastanneilta kysyttiin oliko heidän mielestään katsojien tekstiviestien ja tarinan henkilöiden repliikkien välillä yhteyttä, mielipiteet jakautuivat. Vastanneista 55% havaitsi yhteyden, 45% ei. Viestejä lähettäneet havaitsivat yhteyden vahvemmin kuin passiiviset katsojat. Ne jotka havaitsivat tekstiviestien ja repliikkien välillä yhteyden, pitivät ohjelmaa kiinnostavampana. Kuitenkaan katsojat eivät pitäneet repliikkejä hyvinä vastauksina viesteihin. Yli 85% vastanneista oli sitä mieltä, että ohjelma reagoi viesteihin vähän tai ei ollenkaan. Yli 70% oli sitä mieltä, että ohjelma reagoi viesteihin väärin tai "huijasi".

Ryhmähaastattelussa tuli esiin samaa kritiikkiä. Kuitenkin tekstiviestien lähettämisestä pidettiin. Haastateltavat sanoivat, että katsojien viestit tekivät ohjelman seuraamisesta hauskaa ja saivat ohjelman tuntumaan siltä, että sitä katsottiin yhdessä ystävien kanssa ruudun tapahtumia kommentoiden. Katsojista oli myös hauska nähdä, millaisia viestejä muut ihmiset lähettivät.

Vain 15% katsojista oli sitä mieltä, että viesteillä oli paljon vaikutusta tarinaan. Lisäksi yli 75% viestin lähettäneistä oli sitä mieltä, että viestin yhteys Roopen ja Juulian suhteen tilaan oli osin tai täysin epäselvä.

Osa katsojista ei saanut viestejään ruudulle, vaan he saivat henkilökohtaisen tekstiviestin Roopelta tai Juulialta. Noin 60% piti tätä vähemmän palkitsevana kuin viestin saamista ruudulle. Luku oli kuitenkin parempi kuin testikatseluissa ja saattoi johtua siitä, että käsikirjoittaja Leena Saarinen kirjoitti nämä paluutekstiviestit uusiksi testien jälkeen ja teki niistä flirttailevampia.

Vain noin 25% vastanneista piti vuorovaikutusta palkitsevana tai hyvin palkitsevana. Luku oli parempi (40%) niiden keskuudessa, jotka olivat itse lähettäneet viestin. Kuitenkin suurin osa oli sitä mieltä, etteivät he saaneet tekstiviestiin käyttämilleen rahoilleen paljoa vastinetta.

### Ruutugrafiikka

Melkein 80% vastanneista piti joitain ohjelman graafisen käyttöliittymän piirteitä ärsyttävinä. Suurin osa (melkein 80%) oli sitä mieltä, että Juulian ja Roopen suhteen tila oli esitetty epäselvästi.

Suuri osa vastanneista sanoi kiinnittäneensä huomiota yhtä paljon viesteihin ja tarinaan (40%) tai enemmän tarinaan (35%). Vain 25% oli enemmän kiinnostunut tekstiviesteistä. Suurin osa ihmisistä oli sitä mieltä, etteivät viestit häirinneet tarinan seuraamista tai päinvastoin.

Kaksi kolmasosaa kyselyyn vastanneista ei pitänyt kohtausten välissä olevia tekstiplansseja tarpeellisina. Ryhmähaastattelussa kuitenkin todettiin, että teksti-informaatio oli hyödyllistä, sillä se vahvisti katsojille, mitä tarinassa tapahtui silloin, kun tapahtumat jäivät muuten epäselviksi.

Vuorovaikutuksen puutteista huolimatta Sydän kierroksella todisti, että tämän tyyppinen tv-ohjelma voi kiinnostaa yleisöä. Ohjelma saavutti suhteellisen laajan katsojakunnan, katsojat osallistuivat aktiivisesti ja heidän tuottamansa sisältö eli tekstiviestit olivat kiinnostavia.



Kuva 37: Kuvakaappauksia Sydän kierroksella -ohjelmasta. Roskis-Rane neuvoi katsojia.

## **6. PÄÄTELMÄT**

### **6.1. SANKARI**

#### **6.1.1. VUOROVAIKUTTEINEN KERRONTA JA LEIKKAUS**

Sankarin kohdalla olen tyytyväinen kehittämämme vuorovaikutteisen pelin toimintaan ja leikkaukseen. Eliaksen tarinat tuntuvat mielestäni yhtenäisiltä ja silti riittävän yllättäviltä. Kehittämämme leikkausjärjestelmä mahdollistaa nopean reagoinnin pelaajien puheeseen. Vuorovaikutus on symmetristä – pelaaja puhuu tarinan henkilöille ja he vastaavat takaisin tavalla, joka tuntuu luontevalta ja hauskalta.

Tarina on tässä tapauksessa aika yksinkertainen. Poika haluaa työtä ja tytön. Tuttu ja tunnistettava tilanne kuitenkin mahdollistaa sen, että pelaajat voivat tuoda tilanteeseen jotain omia kokemuksiaan ja syventää ja varioida tilannetta. Yksinkertainen ja rajattu tilanne myös mahdollisti sen, että pystyimme etukäteen käymään läpi mahdolliset tarinavariaatiot ja varautumaan pelaajien toimintaan ja miettimään, miten erityyppisiin pelaajiin tulisi reagoida esitystilanteessa.

Ohjelman leikkaamisesta on jo aikaa. Vaikka jotkin kohdat tuntuvat mielestäni nyt turhan hitailta, vuorovaikutteinen dialogi ja erityisesti reaktiokuvien leikkaus toimivat edelleen mielestäni hyvin ja antavat pelaajille palautetta heidän toiminnastaan. Olen tyytyväinen siihen, että Sankarissa kuvaleikkaus ja vuorovaikutus toimivat hyvin yhteen. Vuorovaikutteiset leikkaukset ovat aina reaktioita pelaajan toimintaan, mutta myös vievät tarinaa eteenpäin. Peli myös kestää useita katselukertoja pysyen kiinnostavana. Tämä johtuu osin siitä, että pelaajan persoonalla on suuri rooli ja osin siitä, että leikkaaja voi viedä tarinan eri poluille eri katselukerroilla.

Vaikka saamamme palaute on ollut pääosin positiivista, jotkut katsojat eivät ole ymmärtäneet, että tarina todella reagoi puheeseen. He ovat ajatelleet, että ohjelmassa yksinkertaisesti puhutaan valmiin tarinan päälle. Uskoisin, että ohjelman katsominen on hauskenpaa, jos sen vuorovaikutusperiaatteet ymmärtää, joten tämän asian viestiminen katsojille olisi syytä ratkaista nykyistä paremmin.

### 6.1.2. TUOTANTO

Sankari on tv-pilotin valmistumisen jälkeen voittanut useita mediapalkintoja. Se sai kunniamaininnan Berliinissä Transmediale05 digitaalisen taiteen festivaalilla ja voitti vuoden 2003 MindTrek -ammattilaistapahtuman. Vuorovaikutteista Sankari Show'ta on myös esitetty muun muassa monilla kansainvälisillä mediafestivaaleilla. Tuotantoa ei ole kovasta yrityksestä huolimatta saatu siihen vaiheeseen, että se tultaisiin näkemään tv-kanavalla. Vaikka pilotin tekemiseen ja vuorovaikutuksen suunnitteluun käytettiin paljon aikaa, ei ohjelmakonsepti ole sellaisenaan kuitenkaan vielä toimiva tv-sarja.

Sankari ja Sydän kierroksella ovat olleet tavallaan päinvastaiset kokemukset. Sydän kierroksella lähti tuotantoon ilman tarpeellista vuorovaikutteista prototyyppiä tai demoa. Sankarin kohdalla taas koko prosessi on ollut pelkkää demoilua eikä onnistuneesta demosta seurannut varsinaista tv-tuotantoa, joka olisi saanut laajemmin katsojia.

Ideaalissa tapauksessa olisi tietenkin mahdollista hankkia rahoitus sekä käyttäjäkokemuksen testaamiseen tarvittavaan demoon että varsinaisen tv-ohjelman tekemiseen. Tämän tyyppiset kokeelliset ja toteutukseltaan kalliit tv-ohjelmat ovat kuitenkin tuottajilleen suuri taloudellinen riski ja jäävät siksi usein tekemättä.



Kuva 38: Sankari Ars Electronica -festivaalilla Linzissa 2006.  
Kuvat Philip Dean.

## **6.2. SYDÄN KIERROKSELLA**

### **6.2.1. VUOROVAIKUTTEINEN KERRONTA JA LEIKKAUS**

Sydän kierroksella –ohjelman leikkausta arvioidessa täytyy katsoa kokonaisia vuorovaikutteisia lähetyksiä, eikä yksittäisiä leikattuja kohtauksia. Vaikka ohjelma on mielestä hetkittäin erittäin kaunis kuviltaan ja ääneltään, kokonaisuus hajoaa välillä. Kokonaisrakenteen kasassa pitäminen on suurelta osin leikkaajan vastuulla, enkä voi siis katsoa tässä täysin onnistuneeni. Tarinan osaset yhdistyvät välillä sattumanvaraisesti ennustamattomilla tavoilla ja tämä tuottaa harvoin täysin sitä mihin pyrimme.

Kriittinen katsojapalaute vahvistaa mielestäni sen, että vuorovaikutus – katsojien mahdollisuus osallistua ohjelmaan - jäi turhan monimutkaiseksi ja epämääräiseksi. Katsojien lähettämät tekstiviestit olivat jopa parempia kuin osasimme odottaa. Halua osallistua siis löytyi ja tarinan henkilöt ja tilanteet herättivät katsojissa ajatuksia. Ohjelman tulisi kuitenkin reagoida viesteihin osuvammin ja ymmärrettävämmin, palkita katsojia osallistumisesta.

Uskoisin, että yksi tärkeä opittava asia leikkaajan työssä on, että kaikkia ratkaisuja ei voi tehdä vain oman mielensä mukaan, vaan työssä on kuunneltava muuta työryhmää, erityisesti ohjaajaa. Olenkin mielestäni onnistunut tässä työssä tuomaan jälkituotantovaiheessa mukaan suhteellisen paljon omia ajatuksiani vuorovaikutuksesta ja leikkaamisesta, pitäen silti kiinni ohjelman alkuperäisestä vuorovaikutusmallista ja ohjelmaideasta. Seuraavassa vastaavassa tuotannossa toivon voivani olla mukana suunnittelussa jo tuotannon alussa. Uskon, että tällöin oma roolini jälkituotannossakin olisi helpompi.

Mainitsin alussa, että leikkaus on informaation antamista katsojalle, dramaturgian hallintaa ja elämyksen tuottamista. Nämä kaikki osa-alueet liittyvät myös vuorovaikutteiseen kerrontaan. Vuorovaikutteinen kerronta rakentuu aina osasista, jotka yhdistyvät vasta esitystilanteessa tekijöiden ja käyttäjän valintojen perusteella. Osasten tulisi olla sellaisia, että leikkaaja voi esitystilanteessa läpi tarinan antaa käyttäjälle välitöntä palautetta ja toisaalta hallita teoksen dramaturgiaa ja johdatella katsomiskokemusta. Tässä suhteessa Sydän kierroksella olisi voinut toimia paremmin, jos vuorovaikutussuunnittelua olisi tehty johdonmukaisemmin tuotannon alusta alkaen.



### 6.2.2. TUOTANTO

Myös Sydän kierroksella on herättänyt kansainvälistä huomiota ja menestynyt muun muassa Banff World Television Awards 2007 –kilpailussa. Tärkeä saavutus on ollut myös vuorovaikutteisten tarinoiden tuotantoa tukevien NM2-työkalujen kehitystyö toimivampaan suuntaan.

Tämä tuotanto vahvisti kantaani siitä, että vuorovaikutteista audiovisuaalista teosta ei voi tehdä suoraan samanlaisella tuotantomallilla kuin ”tavallista” av-tuotantoa. Vuorovaikutussuunnittelun tulisi olla osa prosessia heti alusta lähtien. Muutoin vuorovaikutteisuuden muokkaaminen tuotannon lopussa on vaikeaa ja jossain määrin mahdotonta. Vaikka vuorovaikutteisesti toimivien demojen tekeminen voi olla kallista ja aikaavievää, vuorovaikutuksen testaaminen tavalla tai toisella on tärkeää. Teoksen vuorovaikutustapa määrää, millä mahdollisimman helpoilla testaustavoilla voidaan päästä kokeilemaan, millaisia kokemuksia teos käyttäjälle tulee antamaan.

Testailu auttaa myös yhteistyötä projektin eri työntekijöiden välillä ja auttaa heitä ymmärtämään toisiaan ja sitä mihin kukin pyrkii. Vuorovaikutteisiin teoksiin liittyy aina myös tekniikan kehitystä. Poikkitieteellisessä ja -taiteellisessa ryhmässä ihmiset ovat usein tottuneet hyvin erilaisiin työtapoihin ja väärinymmärryksiä tapahtuu väistämättä usein.

Testailumetodeja tulisi mielestäni kehittää pitemmälle ja käyttäjät tulisi tuoda mukaan suunnitteluun johdonmukaisemmin. Vuorovaikutteisen ohjelman tekijöiden kannalta ei ole niinkään oleellista, ovatko käyttäjät testit laajoja ja ovatko tulokset sovellettavissa muihin tuotantoihin. Oleellista sen sijaan on, että testausta tehdään läpi tuotannon ja tuloksia sovelletaan niin, että ne parantavat lopputuotetta. Uskon, että myös näiden uusien työtapojen kehittämisessä olisi hyvä käyttää hyväksi leikkaajan osaamista.



Kuva 39: Sydän kierroksella -kuvaukset 2005. Kuvat Leena Saarinen, Riia Mustonen ja Kebede Mergia.



## LÄHTEET

**Aarseth, Espen J.** (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: JohnsHopkins University Press.

**Aristoteles** (1997). Runousoppi. (Suomentanut Paavo Hohti, selitykset Juha Sihvola). Helsinki: Gaudeamus.

**Buchenau M., Suri J.** (2000). Experience Prototyping. Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques, s.424-433.

**Carroll, John M.** (1999). Five Reasons for Scenario-Based Design. Proceedings of the Thirty-Second Annual Hawaii International Conference on System Sciences -Volume 3, s.3051

**Kola, Petri** (ohjaaja). (2003). Sankari (DVD). Helsinki: Medialaboratorio, Taideteollinen korkeakoulu.

**Laurel, Brenda** (1993). Computers as Theatre. Boston: Addison-Wesley Publishing Company.

**Murch, Walter** (2001). In the Blink of an Eye, A Perspective on Film Editing. 2nd edition. Los Angeles : Silman-James Press.

**Murray, Janet** (1997). Hamlet on the Holodeck. Cambridge: The MIT Press.

**Norman, Donald A.** (1988). The Design of Everyday Things. New York, NY: Doubleday.

**Saarinén, Leena** (2001). Chatterbots, Crash Test Dummies of Communication.  
(Maisterin lopputyö). Medialaboratorio, Taideteollinen korkeakoulu. <http://mlab.uiah.fi/~lsaarine/bots/>

**Thompson, Roy** (2000). The Grammar of the Edit. Oxford: Focal Press.

**Tuomola, Mika** (ohjaaja). (2006). Sydän kierroksella (TV, DVD). Helsinki: Yle ja Crucible Studio, Taideteollinen korkeakoulu.

**Pals, Nico ja Esmeijer, Jop** (2007). Evaluation Report of Accidental Lovers. EC Report NM2 D2.3. [www.ist-nm2.org/](http://www.ist-nm2.org/).

## **LIITTEET**

Sankarin konseptikuvaus, työryhmä ja tuotannon aikataulu

Sydän kierroksella -sarjan ohjelmakortti, työryhmä ja tuotannon aikataulu

DVD-levy: Sankari Show -pilotti

DVD-levy: Sydän kierroksella -lähetyksiä YLE TV1



# Sankari Show

THE ULTIMATE  
LIVE PUHEKARAOKE



Sankari-puhekaraoke on Taideteollisessa korkeakoulussa kehitetty show, jossa yleisön joukosta tulleet osallistujat kilpailevat keskenään puhetaidoillaan ja improvisaatiokyvyillään.

Ohjelman sankari on Elias, mutta hänellä ei ole ääntä - hän on yksin aivan avuton. Kilpailijat esiintyvät Eliaksena. Se mitä he sanovat määrää Eliaksen kohtalon.

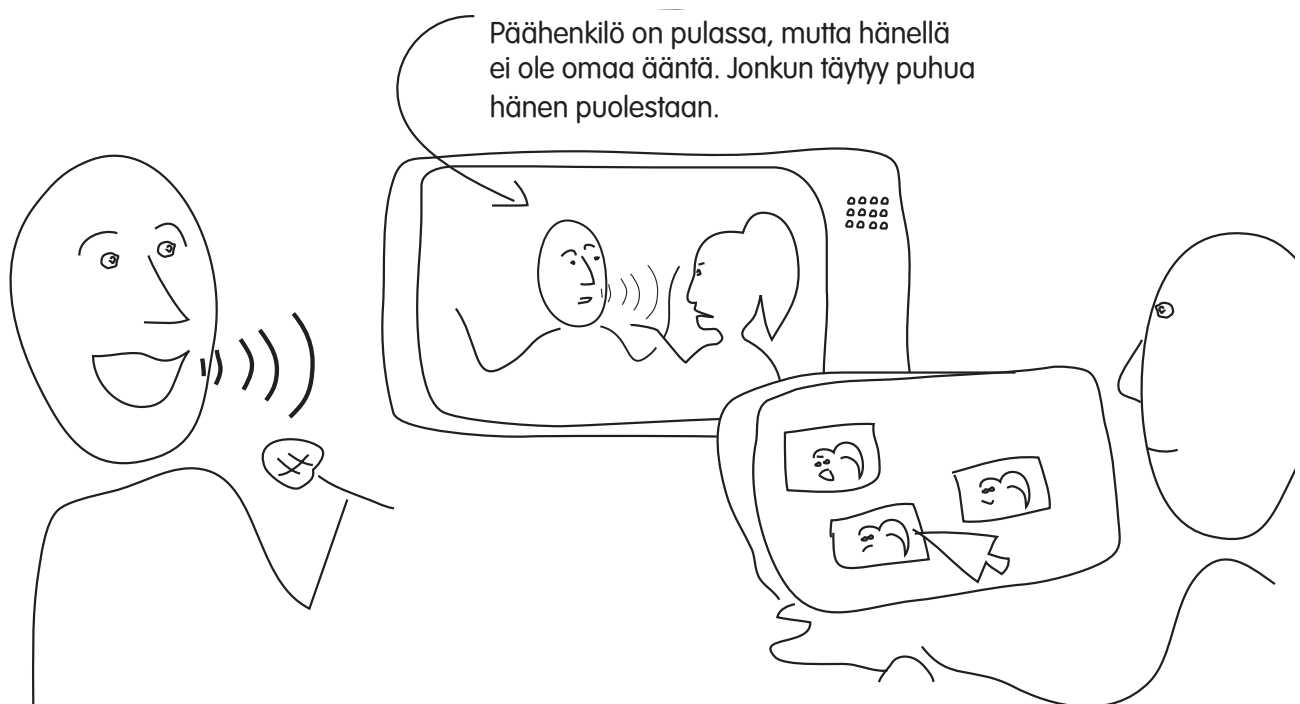
Sankari tarjoaa ihmisille hauskan tavan esiintyä yleisön edessä. Se on yhdistelmä karaokea, draamaa ja videopeliä.

Formaatti perustuu vuorovaikutteisiin kohtauksiin, joissa kilpailija keskustelee tarinan henkilöiden kanssa. Kohtaukset muodostuvat lyhyistä videofragmenteista. Pelin leikkaaja kuuntelee kilpailijaa ja päättää tämän puheen ja esiintymisen perusteella, mitä videotiedostoja valitsee kilpailijalle näytettäväksi. Osallistujan esityksestä ja suorituksesta riippuen tarina voi kehittyä moniin eri suuntiin.



# interaktio

improvisaatiota tarinan  
henkilöiden kanssa



Osallistuja esiintyy päähenkilönä ja antaa hänelle äänen

Leikkaaja kuuntelee osallistujaa. Hän valitsee miten muut henkilöt reagoivat näyttämällä erilaisia videoklippejä.

Peli on suunniteltu auttamaan osallistujan improvisaatiota ja tuomaan esille hänen persoonaansa. Tavoitteena on tarjota osallistujalle ja katsojille onnistumisen elämys.

Osallistujaa autetaan improvisaatiossa ja esiintymisessä

- Sankari-peli reagoi välittömästi pelaajan esitykseen
- Peli auttaa improvisaatiota tuomalla mukaan uusia yllättäviä aiheita
- Huumori auttaa rentoutumaan yleisön edessä
- Osallistujan ei tarvitse yksin viihdyttää yleisöä, vaan hän voi luottaa leikkaajaan, joka pitää tarinan liikkeessä



# tarina

nuoret aikuisuuden kynnyksellä



Sankarin avulla voi leikkimielisesti harjoitella, miten menestytään ja päästään julkisuuteen. Pelaajan tulee kääntää puhumalla hankalat sosiaaliset tilanteet edukseen.

Tarinan päähenkilö Elias haluaa oman tv-shown ja kuuluisan tyttöystävän. Hän tietää, että tärkeintä on päästä oikeisiin piireihin - ei se että oikeasti osaa. Ja sopiva puhe auttaa tilanteessa kuin tilanteessa.

Elias on tavannut kiinnostavia henkilöitä, jotka voivat auttaa häntä tiellä menestykseen. Paikallisen tv-kanavan tuottaja Anders on tulossa haastattelemaan häntä TV-shown juontajan työtä varten. Myös nuori lupaava rock-laulaja Laura on osoittanut kiinnostusta Eliasta kohtaan. Elias on kertonut Andersille ja Lauralle erilaiset tarinat itsestään, ja hän on liioitellut kykyjään ja työkokemustaan.

Tapahtumapaikkana on trendibaari, jossa Elias työskentelee tällä hetkellä. Sekä Anders että Laura saapuvat baariin...

# **työryhmä**

Sankari tv-pilotti on syntynyt Taideteollisessa korkeakoulussa Minna Nurmisen ja Petri Kolan lopputyönä. Taideteollinen korkeakoulun Medialaboratorio ja Lume-keskus ovat tukeneet projektin edistymistä. Oma firma Sankari Tuotanto perustettiin keväällä 2004 pilotin kehittämiseksi TV-formaatiksi.

Minna Nurminen ja Petri Kola ovat tehneet yhdessä vuorovaikutteisia videotöitä jo pitkään. Konseptit ja käsikirjoitus syntyvät yhdessä. Sankarin käsikirjoittamisessa on dramaturgina ollut mukana alusta lähtien Tove Idstöm.

Medialaboratorion opintojen lisäksi Petri Kola on opiskellut Teak:ssa ohjaamista ja Minna Nurminen Taik:n Elokvataiteen osastolla elokuvaleikkausta. Sankarissa yhdistyykin improvisaatioteatteria ja toisaalta perinteistä tv-kerrontaa. Petrin ohjelmointitaidot ovat mahdollistaneet tv-ohjelman kehittelyn vuorovaikutteisten prototyyppien avulla.

Pilotin jälkeisessä kehitysprojektissa uusina työryhmän jäseninä olivat tuottaja Petteri Pasanen ja tuotantopäällikkö Sanna Marttila. Projektissa ohjelmasta kehitetään laajempaa TV-sarjaa yhteistyössä suomalaisen tuotantoyhtiön kanssa.

## **Pilottijakson tuotantoryhmä**

Konsepti ja käsikirjoitus	Petri Kola, Minna Nurminen ja Mikko Lindholm
Ohjaus ja ohjelmointi	Petri Kola
Peliohjaus ja leikkaus	Minna Nurminen

Vastaava tuottaja	Pipsa Asiala, TAIK Medialab
Tuottajat	Markku Nousiainen, Satu Lavinén, Petri Kola ja Minna Nurminen

Kuvaus	Toke Lahti
Äänisuunnittelu	Aura Neuvonen
Lavastus	Riikka Paavola
Musiikki	Seppo Santala
Grafiikka	Jarno Luotonen

Juontaja	Zarkus Poussa
----------	---------------

Elias	Heikki Pitkänen
Laura	Olga Koskikallio
Anders	Ilkka Villi
Pomo	Markku Nousiainen





# tuotannon vaiheet

## Tuotannon vaiheet

2006 maalis	uusi TV-pilotti yhteistyössä suomalaisen tuotantoyhtiön ja TV-kanavan kanssa
2004 huhti	AVEK sisällönkehittämisraha TV-formaatin kehittämistä varten
2004 huhti	Sankari Tuotanto Avoin Yhtiö perustettu
2003 13.11.	MindTrek-kilpailun pääpalkinto (20 000 e)
2003 21.5.	TV-pilotin ensi-ilta
2003 15-17.4.	TV-pilotin studiokuvaukset
2003 tammi	toimiva ohjelmisto
2002 marras	peliosuuden jälkituotanto valmis
2002 25-28.4.	peliosuuden kuvaukset
2002 tammi	pilotin rahoitus: YLE 75 stipendi ja Taideteollisen korkeakoulun apuraha
2001 marras	ensimmäinen toimiva prototyyppi

## Festivaalit, kilpailut ja muut livekeikat

2006 3.7.	Ars Electronica festivaali/Linz
2005 17.9.	Sankari show Korjaamolla/Helsinki
2005 11.5.	Masters of Art festivaali/Helsinki
2005 8.4.	Fast Forward Media festivaali/Rovaniemi
2005 29.1.	Lume keskuksen 5-vuotisjuhlalat/Helsinki
2005 4.-7.2.	Transmediale05/Berliini
2004 10.12.	Teak pikkujoulut/Helsinki
2004 16.9.	Medialaboratorion 10-vuotisjuhlalat/Helsinki
2004 15.8.	ISEA 2004 risteily
2003 13.11.	Sankari voitti MindTrek-kilpailun Grand Prix-palkinnon
2003 7.11.	Sankari Show Kipsarissa/Helsinki
2003 7.6.	pixelACHE-festivaali SAT/Montreal
2003 2.6.	pixelACHE-festivaali New York
2003 13.4.	pixelACHE-festivaali Kiasma/Helsinki
2003 25.1.	Prix Möbius Nordica 2003 finaali

## Sankarin esittäminen festareilla

Sankari pyörii kannettavalla tietokoneella. Video projisoidaan valkokankaalle ja peliä pelataan keskustelemalla tarinan henkilöiden kanssa.

## Tekniikkavaatimukset

Järjestäjiltä tarvitaan videotykki, valkokangas, 2 mikrofonia ja äänentoistosysteemi.

## Yhteystiedot

Minna Nurminen, 041-510 6673



## **Sydän kierroksella - television uusi lajityyppi**

YLE TV1 27.12 klo 22.40 Sydän kierroksella –demo

YLE TV1 27.12. klo 22.55 – 1 tarinaversio

YLE TV1 29.12. klo 22.40 – 2 tarinaversiota

YLE TV1 3.1. klo 22.40 – 3 tarinaversiota

YLE TV1 5.1. klo 23.20 – 6 tarinaversiota

**Sydän kierroksella** on vuorovaikutteinen, chatti-TV:n ja musikaalin yhdistävä sarja, jossa katsoja pääsee vaikuttamaan reaaliajassa TV-sarjan tapahtumiin. Katsoja vaikuttaa lähettämällä ohjelmaan tekstiviestejä, jotka sisältävät kohtaloa ja tarinaa muuttavia avainsanoja. Mustan komedian lajityyppiin kuuluva TV-sarja kertoo useita eri versioita varttuneemman kabareelaajan, Juulia Kuvajan (Kristiina Elstelä) ja rokkitähti, teini-idolin Roope Vuoren (Lorenz Backman) rakkaustarinasta. Komediasa rakkauteen kyllästynyt Juulia ja rakkauden kiistävä Roope kohtaavat naapureina. Kumpi heistä rakastuu – vai rakastuuko kumpikin - riippuu katsojista ja heidän lähettämistään tekstiviesteistä.

**Tekstiviestit Roopelle tai Juulialle lähetetään numeroon 16183. Viestin alkuun S [väli]. Tekstiviestin hinta on 0,80 €.**

### **Näin tekstiviestit vaikuttavat ohjelmankulkuun:**

Tekstiviesteistä tunnistetaan sanoja, joiden perusteella valitaan ajatusääni, jonka Juulia tai Roope ajattelee samalla hetkellä kuin viestisi näkyy ruudussa. Viestin viereen ilmaantuu pieni punainen tai sininen sydän, joka kertoo saako viestin aiheuttama ajatus Juulian ja Roopen tunteet lämpenemään vai viilentymään. Pikkusydämet liikkuvat isompaan sydämeen, jossa Juulian ja Roopen puoliskot muuttavat väriään. Yhteenlaskettuna viestien vaikutus määrää mitä Juulian ja Roopen suhteessa tapahtuu ja kuinka tarina päättyy. Jos viesti ei ilmesty ruutuun noin viiden minuutin sisällä sen lähettämisestä, katsoja saa henkilökohtaisen viestin Roopelta tai Juulialta kännykkäänsä.

### **Sydän kierroksella -henkilöt:**

#### **Juulia Kuvaja (Kristiina Elstelä)**

Juulia on 61-vuotias, kirjavan menneisyyden omaava kapakkalaulaja, joka on seikkailujensa jälkeen asettunut Merihakaan nauttimaan yksinäisyydestään. Mutta voiko ihminen päättää ettei rakastu enää?

#### **Roope Vuori (Lorenz Backman)**

Kolmekymppinen Roope on suomalaisen poptaivaan nouseva tähti, joka elää pinnallisen iloista elämäänsä suosiostaan nauttien. Mutta voiko hänkään elää elämäänsä rakastumatta koskaan?

**Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C

00560 Helsinki

Puhelin: (09) 75631

Telefax: (09) 7563 0455

<http://www.uiah.fi/>

<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uiah.fi/>

<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE

### **Laura (Mia Renwall)**

Laura on juuri tullut kaupunkiin ja saanut meikkaajan töitä Rubber Studiolta. Ahmaiseeko rockmaailman charmi nuoren naisen mukaansa, vai avaako Laura uusia ovia pintaliitäjille?

### **Maarit (Minna Rimpilä)**

Jos Maarit olisi mies, hän olisi Roope. Menevä sinkkunainen tanssii musiikkivideoissa ja viettää villiä rockelämää, mutta on hänelläkin sydän...

### **Jatta (Riitta Elstelä)**

Juulian sisko ja pianisti, jolla on jalat tukevasti maassa, mutta saattaa hänkin langeta romantiikan hurmaan. Jatta näkee kohtalon pelikorteistaan....

### **Rokki-Remu (Remu Aaltonen)**

Rockmies Juulian menneisyydestä pörrää edelleen kuvioissa heilastellen Juulaa ja muutamaa muutakin. Remu on rock. Remu on herrasmies.

### **Roskis-Rane (Jyrki Kovaleff)**

Rane on tuunnannut itselleen mukavan luksusroskiksen ja asettunut Juulian ja Roopen naapurustoon. Hänellä tuntuu olevan kohtalon avaimet käsissään. Rane lukee katsojien tekstiviestit ja puuttuu Juulian ja Roopen kohtaloon niiden mukaisesti.

### **J.T. (Riitta Elstelä)**

Musiikkibisneksen luunkova manageri, jolle Roope on tämän sesongin paras kultakimpale. J.T.lla on valtaa, ehkä jopa enemmän kuin rakkaudella?

### **Pörhö (Pörhö)**

Juulian kissa on nähnyt elämää yhdellä kissansilmällään enemmän kuin useimmat ihmiset molemmillaan. Pörhö ei turhia hötkyile jos elämä luoviuuu, tuhahtelee jos Juulia on hupsu, mutta ehdottomasti tukee emäntäänsä tiukassa paikassa.

### **Lisätietoa ja lehdistömateriaalia**

<http://crucible.lume.fi/> > Productions > Sydän kierroksella

[www.yle.fi/sydan](http://www.yle.fi/sydan) avautuu 15.12. mennessä.

Kuvia saatavana YLEn kuvapalvelusta. Ohjelman teksti-tv sivu 393.

#### **Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C

00560 Helsinki

Puhelin: (09) 75631

Telefax: (09) 7563 0455

<http://www.uiah.fi/>

<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uiah.fi/>

<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE

# **Sydän kierroksella**

## **näyttelijät**

Juulia Kuvaja: Kristiina Elstelä  
Roope Vuori: Lorenz Backman  
Jatta: Riitta Elstelä  
J.T.: Riitta Elstelä  
Laura: Mia Renwall  
Maarit: Minna Rimpilä  
Roskis-Rane: Jyrki Kovaleff  
Rokki-Remu: Remu Aaltonen  
Kissa: Pörhö

## **ohjaus**

Mika Lumi Tuomola

## **käsikirjoitus, alkuperäisidea & konseptointi**

Leena Saarinen & Mika Lumi Tuomola

## **leikkaus & konseptointi**

Minna Nurminen

## **tuottaja YLE**

Leena Tomminen

## **tuottajat TaiK**

Paavo Häikiö, Juhani Tenhunen

## **Taideteollinen korkeakoulu TaiK**

Mediakeskus Lume / Jarmo Eskelinen, Ari Kivimäki, Samppa Murtomäki  
Medialaboratorio / Philip Dean  
Crucible Studio / vastaava tuottaja Juhani Tenhunen, taiteellinen johtaja Mika Lumi Tuomola

kuvaaja Juha Leskelä / YLE  
kameramies Mari Sinkkanen / YLE  
kameramies Niina Mattus / YLE  
valaisija Juha Saikkonen / YLE  
valaisija Petri Setälä / YLE  
valaisija Esko Viitala / YLE  
valaisija Esa Pohjolainen / YLE

tuotantopäällikkö Helena Hyvärinen  
tuotantoassistentti Tiia Eskelinen  
apulaisohjaaja & storyboard Riia Mustonen  
kuvaussihteeri Satu Jääskeläinen / YLE

pukusuunnittelija Niina Pasanen  
puvustaja Marita Vehkaoja / YLE  
puvustaja Anna-Leena Kankaanpää

maskeeraaja Päivi Kela / YLE  
tehostemaskeerausapu Guy Hellström  
maskeeraajan assistentti Eeva Saarinen  
maskeeraajan assistentti Tarja Nylander

## **Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C  
00560 Helsinki  
Puhelin: (09) 75631  
Telefax: (09) 7563 0455  
<http://www.uiah.fi/>  
<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uiah.fi/>  
<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE

lavastaja Heikki Leikola  
lavastuksen asiantuntija Kimmo Turunen / YLE  
lavastemestari Kari Yläajos / YLE  
lavastemies Heikki Salmela / YLE  
lavastemies Timo Ojanperä / YLE  
lavastemies Esko Kares / YLE  
lavastemaalari Heimo Lepistö / YLE  
lavastemaalari Timo Löppönen / YLE  
lavastesähkötyöt Rauno Arjoranta / YLE  
lavastusassistentit Minna Kunnasluoto & Tiina Vanhala

järjestäjä Susanna Lavonen / YLE  
tarpeisto Marita Pirttimaa / YLE

catering Heli Loukomies & Ville Vesterinen

äänisuunnittelu Paul Jyrälä, M.P.S.E., C.A.S. & Joonas Jyrälä  
äänileikkaus & foley Miia Nevalainen  
ääniharjoittelijat Simo Jantunen, Tiina Juntunen  
äänen jälkityöt P. Jyrälä Oy, Helsinki

graafikko/AD Pontus Vepsäläinen  
still-kuvat Riia Mustonen, Heli Sorjonen, Kebede Mergia  
videodokumentointi Kebede Mergia

studiomestari Toni Tolin/Lume TaiK  
tuotantopäällikkö Risto Salo/YLE

### **Musiikki**

säveltäjä/sovittaja Anna-Mari Kähärä  
säveltäjä/sovittaja Jussi Tuurna  
muusikot Marzi Nyman, Marko Timonen, Pekka Lehti, Tuure Koski, Markku Veijonsuo,  
Teemu Mattson, Anna-Mari Kähärä, Jussi Tuurna

äänitarkkailija Timo Rantalainen / YLE  
äänitarkkailija Sakari Virkki / YLE

### **nm2 kerronta logiikat ja tekninen toteutus**

tekninen koordinaattori Topias Marttila  
Juhani Kantola / TaiK  
Veli-Matti Koskenkorva / TaiK  
Peter Stollenmayer / Eurescom  
Doug Williams / BT Group  
Ian Kegel / BT Group  
Tim Stevens / BT Group  
Marian Ursu / University of London Goldsmiths College  
Jon Cook / University of London Goldsmiths College  
Vilmos Zsombori / University of London Goldsmiths College  
Alberto Muñoz Gallego / Telefónica Investigación y Desarrollo S.A  
Isabel Alonso / Telefónica Investigación y Desarrollo S.A  
Gustavo García Bernardo / Telefónica Investigación y Desarrollo S.A  
Michael Hausenblas / Joanneum Research  
Martin Umgeher / Joanneum Research

### **Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C  
00560 Helsinki  
Puhelin: (09) 75631  
Telefax: (09) 7563 0455  
<http://www.uijah.fi/>  
<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uijah.fi/>  
<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE

Harry Fluks / TNO

**käsikirjoituskonsultointi**

Tove Idström, Riikka Pelo, Petri Kola, Helena Hyvärinen, Minna Nurminen, Heidi Grönman, Riia Mustonen, Teijo Pellinen, Maureen Thomas

**vuorovaikutuskonsultointi**

Petri Kola

**käytettävyystutkija**

Martin Glimp

**valvojat/moderaattorit**

Heikki Niiranen, Minna Nurminen, Leena Saarinen, Mika Tuomola

*Sydän kierroksella -konsepti voitti Banffin kansainvälisen televisiofestivaalin Banff Centre New Media CyberPitchin vuonna 2003.*

*Sydän kierroksella on osa Euroopan komission EU:n 6. puiteohjelman rahoittamaa nm2 (new millenium, new media) -hanketta.*

*HelsinkiTULI ohjelma*

*LUOTI-ohjelma*

Yleisradio TV1

**Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C

00560 Helsinki

Puhelin: (09) 75631

Telefax: (09) 7563 0455

<http://www.uiah.fi/>

<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uiah.fi/>

<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE

## **Sydän kierroksella –tuotannon aikataulu**

2007/06	Sydän kierroksella Banff World Television Awards 2007 -kilpailun finaalissa
2006/12-2007/01	Tv-lähetykset YLE TV1
2006/11	Käyttäjätetit Lume-keskuksessa
2006/09	Ensimmäiset vuorovaikutteiset testit
2006/08	Tuotanto esillä Ars Electronica -festivaalilla
2006/03	Kuvaleikkaus valmis
2006/01	Lisäkuvauksia
2005/12	kuvausviikko
2005/09	kaksi kuvausviikkoa
2005/06	ensimmäinen kuvausviikko, kuvaleikkaus alkaa
2005/04	käsikirjoitus valmistuu, testikuvaukset, ensimmäinen lineaarinen demoleikkaus ja kuvakäsikirjoitus
2004/11	Ensimmäinen versio käsikirjoituksesta valmistuu
2004/09	EU- tutkimushanke NM2 (New Media - New Millennium) alkaa
2003/06	Sydän kierroksella -konsepti voitti Banffin kansainvälisen televisiofestivaalin Banff Centre New Media CyberPitchin

### **Medialaboratorio - Mediakeskus Lume - CRUCIBLE**

Hämeentie 135 C  
00560 Helsinki  
Puhelin: (09) 75631  
Telefax: (09) 7563 0455

<http://www.uiah.fi/>  
<http://www.lume.fi/>, <http://mlab.uiah.fi/>  
<http://crucible.lume.fi/>

TAIDETEOLLINEN  
KORKEAKOULU



CRUCIBLE



**OPINNÄYTETIIVISTELMÄ**

<i>Osasto</i> Medialaboratorio	<i>Koulutusohjelma</i> Uusi media	<i>Valmistumisvuosi</i> 2008
<i>Tekijä</i> Nurminen, Minna		
<i>Työn nimi</i> Miten leikata vuorovaikutteista fiktiota? Havaintoja Sankari ja Sydän kierroksella -televisiotuotantojen leikkaamisesta		
<i>Työn laji</i> Lopputyö	<i>Sivumäärä</i> 77	

*Tiivistelmä*

Taiteellinen lopputyöni on kahden vuorovaikutteisen TV-tuotannon leikkaus. Lopputyön kirjallinen osio arvioi näitä tuotantoja leikkaajan ja konseptisuunnittelijan näkökulmasta ja raportoi tuotannoissa tärkeiksi osoittautuneita kerronnan periaatteita ja työtapoja.

Ensimmäinen tuotanto on vuorovaikutteisen televisio-ohjelman pilotti Sankari. Sankari on uudenlainen hauska improvisaatio-show, jossa yleisön joukosta tulleet pelaajat esiintyvät tarinan päähenkilön Eliaksen puheääninä ja koittavat luovia hankalien tilanteiden läpi. Ohjelma on yhdistelmä karaokea, TV-komediala ja videopeliä. Ennen esitystilannetta olen leikannut suuren määrän erilaisia kuvaklippejä, vaihtoehtoisia tarinanpaloja, joita esitystilanteessa leikkaan yhteen pelaajan puheen mukaan.

Sydän kierroksella on vuorovaikutteinen, chatti-TV:n ja musikaalin yhdistävä sarja, joka nähtiin YLE TV1 -kanavalla joulun 2006 välipäivinä. Tarinassa varttunut kabareelaaja Juulia ja nuori poptähti Roope kohtaavat. Kumpi heistä rakastuu – vai rakastuuko kumpikin - riippuu katsojista. Katsoja vaikuttaa lähettämällä ohjelmaan tekstiviestejä, jotka sisältävät päähenkilöiden suhdetta ja tarinaa muuttavia avainsanoja. Ohjelman leikkauspäätökset tekee esitysjärjestelmä, joka sisältää yksityiskohtaisen kuvauksen Sydän kierroksella –tarinamaailmasta ja kirjoittamistani leikkaussäännöistä.

Fiktioleikkaus on informaation antamista katsojalle, dramaturgian hallintaa ja elämyksen tuottamista. Nämä kaikki osa-alueet liittyvät myös vuorovaikutteisten tarinoiden leikkaukseen. Käyttäjän osallistuminen tekee kuitenkin leikkausprosessista toisenlaisen. Vuorovaikutteinen kerronta rakentuu osasista, jotka yhdistyvät vasta esitystilanteessa tekijöiden ja käyttäjän valintojen perusteella. Osasten tulisi olla sellaisia, että leikkaaja voi esitystilanteessa antaa käyttäjälle välitöntä palautetta hänen toiminnastaan ja toisaalta hallita teoksen dramaturgiaa ja johdatella katsomiskokemusta. Jotta tämä on mahdollista, vuorovaikutussuunnittelun on oltava osa suunnitteluprosessia tuotannon alusta alkaen.

Vuorovaikutteista audiovisuaalista teosta ei voi tehdä suoraan samanlaisella tuotantomallilla kuin ”tavallista” av-tuotantoa. Oleellista on, että käyttäjäkokemusta arvioidaan läpi tuotannon ja tuloksia sovelletaan niin, että ne parantavat lopputuotetta. Teoksen vuorovaikutustapa määrittää sopivat käyttäjäkokemuksen testausmenetelmät. Uusien työtapojen kehittämisessä on hyvä käyttää hyväksi myös leikkaajan osaamista.

<i>Aineisto</i> dvd-tallenteet ja kirjallinen osuus	
<i>Asiasanat</i> televisio, leikkaus, leikkaaja, vuorovaikutussuunnittelu, vuorovaikutteinen kerronta, vuorovaikutteisuus, tv-ohjelmat	
<i>Säilytyspaikka</i> Medialaboration kirjasto	<i>Salassapitoaika päättyy</i>